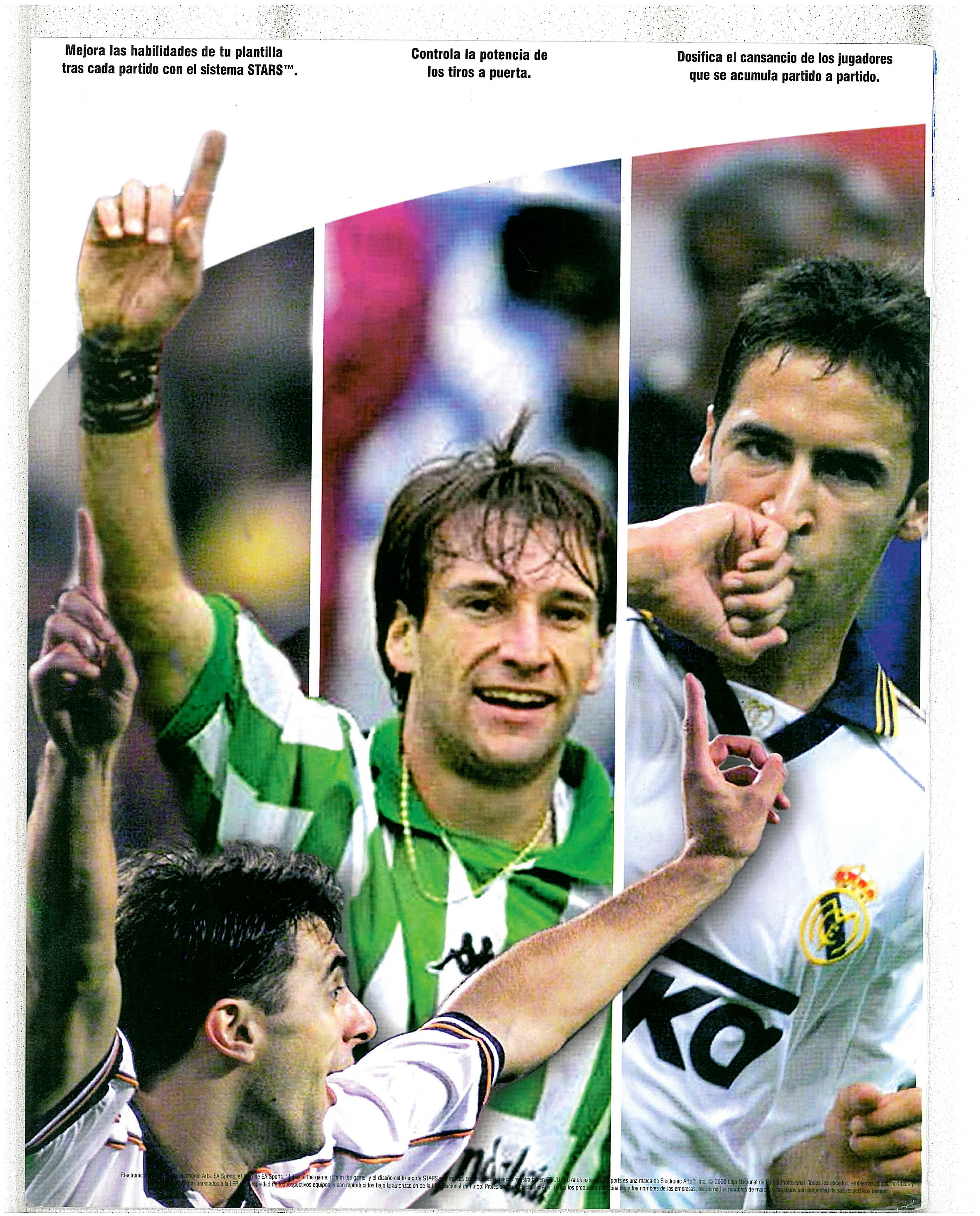
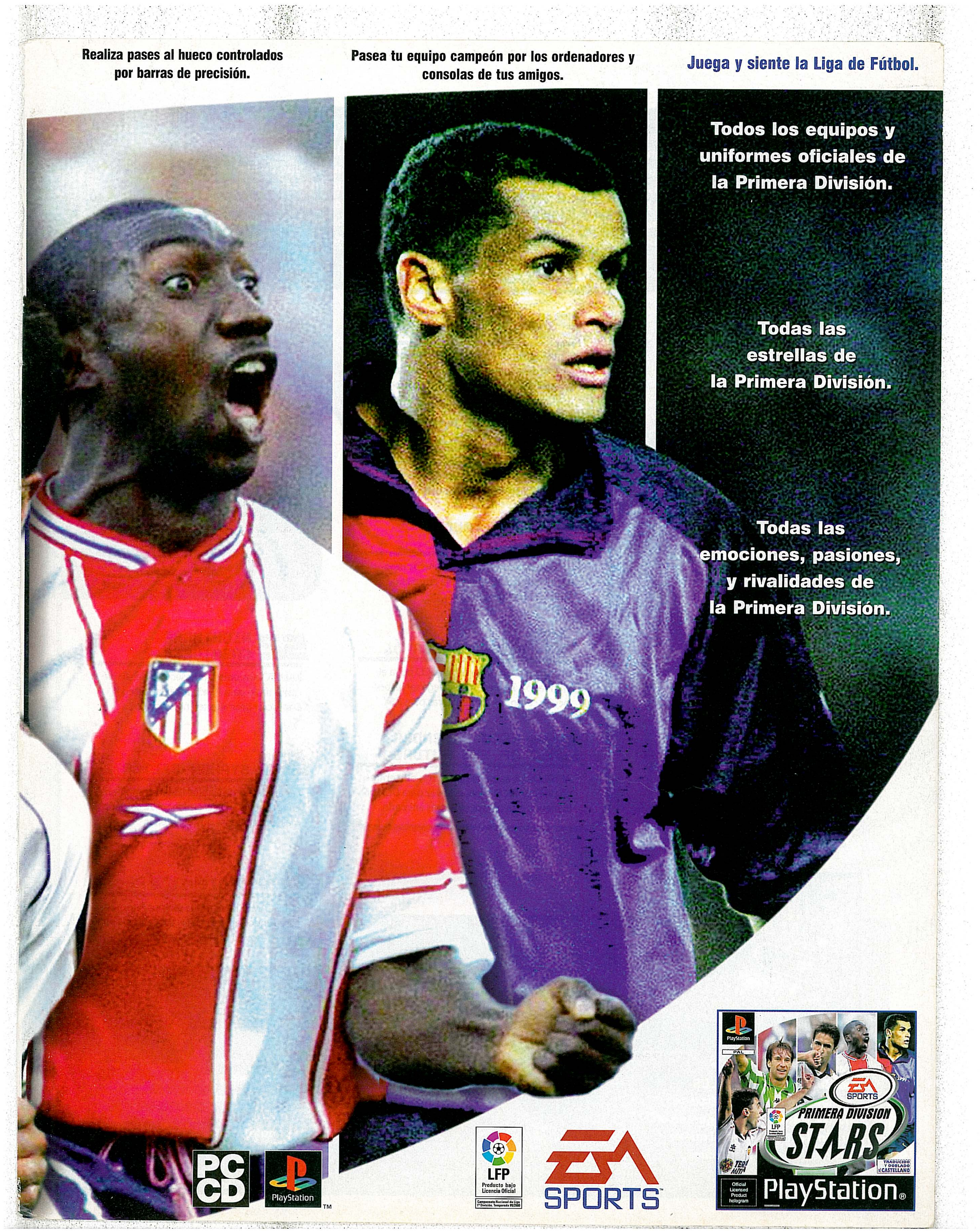


UBI SOFT NOS DESVELA FORMULA 1 RC EN CANADA
SUPERJUEGOS
GRUPO ZETA
LO IMPORTANTE ES GANAR
Nº 95. MARZO 2000. 450 PTAS. 2,70 EUROS
DRAGON VALOR, GRANDIA, VALKYRIE PROFILE Y PRIMERAS IMAGENES DE FINAL FANTASY IX, X Y XI
EL REINO DE LOS RPG TE ABRE SUS PUERTAS
50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS
LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS
SUPER NOVEDADES
RIDGE RACER 64 • SYPHON FILTER 2
• RAYMAN 2 • BIO HAZARD GUN SURVIVOR • MEDIEVIL 2
8 420565 037006 00095



Mejora las habilidades de tu plantilla tras cada partido con el sistema STARS™.
Controla la potencia de los tiros a puerta.
Dosifica el cansancio de los jugadores que se acumula partido a partido.



Realiza pases al hueco controlados por barras de precisión.
Pasea tu equipo campeón por los ordenadores y consolas de tus amigos.
Juega y siente la Liga de Fútbol.
Todos los equipos y uniformes oficiales de la Primera División.
Todas las estrellas de la Primera División.
Todas las emociones, pasiones, y rivalidades de la Primera División.
1999
PC CD
PlayStation
LFP
Producto bajo Licencia Oficial
EA SPORTS
PRIMERA DIVISION STARS
PlayStation

En portada

Aunque aún son grandes, las distancias con los usos y maneras del público nipón ya no son tan abismales como hace unos años. Prueba de ello es la importación de un género prácticamente vedado para los usuarios de consola, el *RPG*. De un tiempo a esta parte, el jugador europeo ha perdido el miedo a enfrentarse con este tipo de juegos, y este mes, con el aluvión de propuestas por parte de las compañías, se convierte en el abanderado del éxito del rol en España. La saga FINAL FANTASY abrió las puertas, pero no por ello hay que despreciar a otros títulos. Este mes nuestra portada hace un particular homenaje a los *RPG*, que si aún no te has decidido a probarlos, desde aquí te animamos a que te metas en la piel de alguno de los personajes de los juegos que te comentamos. No te arrepentirás.



Super nuevo

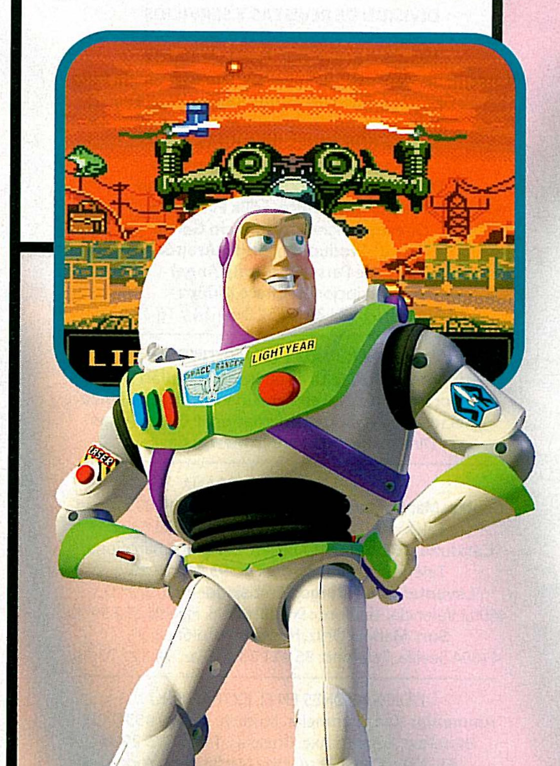






Secciones

A fondo









SUPERJUEGOS

GRUPO ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Consejero- Secretario General: **Francisco Matosas**
Consejero-Director General: **Dalmau Codina**
Consejeros: **José Sanclemente** y **F. Javier López**
Director de Publicaciones: **José Oneto**

Director: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez Rosado**
Redactor Jefe: **José Luis del Carpio Peris**
Edición: **Pepo del Carpio** y **Marcos García**
Redacción: **Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto, Fco. Javier, Bautista Martín, Roberto Serrano Martín** y **Belén Díez España** (maquetación)
Colaboradores: **Javier Iturrioz, Lázaro Fernández,** y **Enrique Berrón** (tratamiento de imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Secretaria de Redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Teléfono: 91 586 33 00
E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Consejero Delegado: **Dalmau Codina**
Subdirector General: **José Luis García**
Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Comercial: **Carlos Ramos Pajares**

Edita: **EDICIONES REUNIDAS S. A.**
Director Gerente: **Mariano Bartivas**
Director de Producción: **Javier Serrano**
Director Económico: **Félix P. Trujillo**
Director Financiero: **Ignacio García**
Jefe de Producción: **Angel Aranda**
Jefa de Personal: **Marily Angel**
Suscripciones: **Charo Muñoz**
(Teléfonos: 91 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.)

PUBLICIDAD Y MARKETING
Director de Publicidad División Revistas: **Julián Poveda**
Director de Publicidad en Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Teléfono: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz. Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Teléfono: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20
Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
EE. UU.: Publicitas/Globe Media. New York. Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99
Francia: M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Reino Unido: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91
Paises Nórdicos: Lennart Axe & Associates. Halmstad. Tel.: 46 35 12 59 26
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76
Suiza: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09
Japón: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y Encuadernación: Altair-Quebecor. Ctra. N-IV a Seseña Km. 2,700. Seseña (Toledo)
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.
Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 450 pesetas (incluido transporte)
Depósito Legal: B. 17.209-92
Printed in Spain

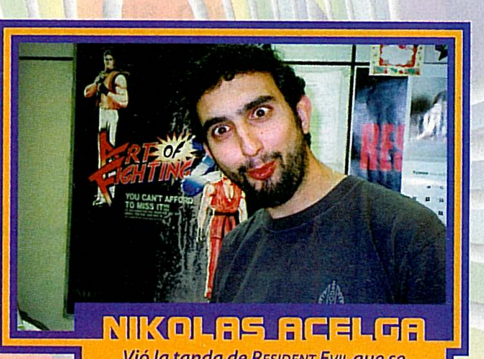
Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)





EL TRABAJO DURO TE HARA MAS BELLO

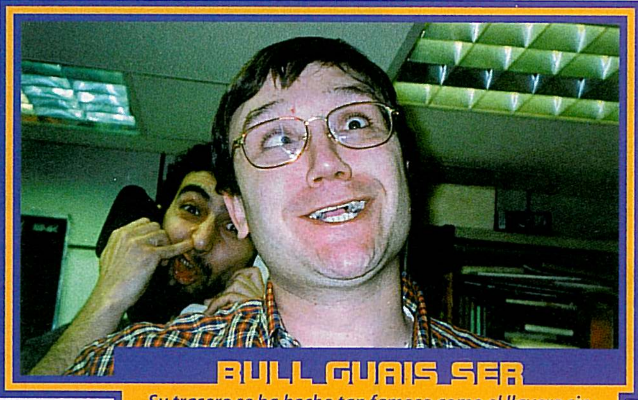
Aunque la frase pertenece a eso que llaman sabiduría popular, en **SUPER JUEGOS** estamos por apostar que eso es una mamarrachada casi, casi tan grande como lo de que el hábito hace al monje. Aceptaríamos, como mucho, que el hábito de fumar hace al monje toser, pero el resto de suposiciones nos parecen, como mínimo, aventuradas. Nosotros cada día trabajamos más duro y más duro, y cada vez estamos más y más feos. Con esta regla de tres, hemos calculado que nos quedan tres años de vida laboral antes de que nos detenga la Policia Estética. Para entonces, ya nos habremos despedido de cualquier tipo de relación sexual de carácter binario, o al menos con seres de la misma especie y que no nos tripliquen la edad. Que nos tripliquen en experiencia no nos importa. Un 3-0 lo remonta cualquiera... si no ha gastado todas sus enegías en esfuerzos inútiles e inconfesables. Resumiendo, si el trabajo nos hace bellos, por Dios que lleguen pronto las vacaciones de verano.



NIKOLAS ACELGA
Vió la tanda de Resident Evil que se avecinaba y se le quebraron las rodillas. El pobre está ya más quemado que la junta de culata de la MIR.



EMILIO ARRUGON
*Nuestro redactor estrella causa sensación en las tascas y autobuses por su tremendo parecido con el actor **Emilio Aragón**. Al principio, hay que decir que **J.C. Mayerick** intentó aprovecharse del tirón y quiso colar un guión para una serie televisiva: Me dedico a la Familia. Era un culebrón infumable de una familia con muchos hermanos que se apoderan del sector del videojuego a base de infiltrarse unos a otros en las compañías. Fracasó. Muchas partes parecían un plágio de El Padrino, jamás había sexo y la acción transcurría unos días en Alcorcón y otros «non».*



BULL GUAIS SER

Su trasero se ha hecho tan famoso como el llavero sin pantalones de Lequio. Todos usan la frase comparativa «... como el culo de Javi». El está ya algo cansado de la coletilla y ha dicho «sois más pesados que el culo...»



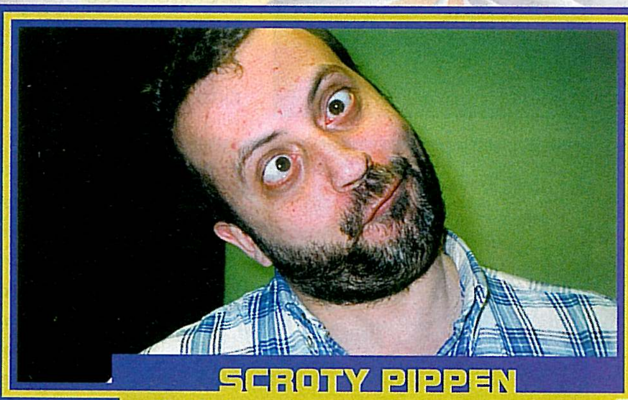
TELE RPG ¿DIGAME?

*Cuando se corre el rumor de que hay alguien que ha sido capaz de acabarse ese juego de rol japonés, absolutamente indescifrable, comienza el calvario de **The Elf**. En este caso la llamada es de Marlon Breras.*



AUN ME DURA EL SHOCK

Hemos advertido tantas veces que no se debe jugar con los mandos con vibración pegados al cuerpo, que nos vemos obligados a mostraros, con toda su crudeza, el efecto que puede producir si se aplica a los bajos.



SCROTY PIPPEN

*Elegido durante 7 años Jugador Más Valioso de **SUPER JUEGOS**, este anotador nato es uno de esos veteranos que se crece ante el castigo. A Scroty no se le rizan los pelos, no se arruga nunca y aguanta con dos...*

Editorial

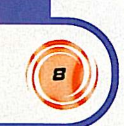
Lo bueno de este baile de lanzamientos de consolas es que ninguna de ellas es fea. Y áun mejor que eso es que nosotros somos los que elegimos pareja, y sea cual sea la eleción, equivocarse es imposible.

MARCOS GARCIA

CON LAS CARTAS ENCIMA DE LA MESA

Le toca hablar a SONY. El prestigio ganado con ***PlayStation*** es el principal aval de ***PS2***, y por eso, antes de empezar la carrera, la nueva máquina de SONY sale con unos metros de ventaja. Todos sabéis la buenísima acogida que ha tenido ***Dreamcast***, sus excelentes virtudes y la magia de muchos de sus juegos. Sin embargo, la balanza no estaría equilibrada si otro competidor no sale al estrado. Ha llegado ese momento, y en estos instantes, cuando estás leyendo estas líneas, alguien al otro lado del mundo ya está jugando con la nueva joya del entretenimiento. Pero una cosa está clara: el prestigio que de salida acompaña a ***PS2*** también obliga a sus creadores a ofrecer un producto que, como mínimo, revolucione tanto el mercado como ya lo hizo en su momento la veterana ***PlayStation***. ***PS2*** sale a jugar con un gol de ventaja, pero el partido dura 90 minutos. Yo, después de ver Shen Mue, no acierto a imaginar qué otras cosas se podrán hacer que supongan un salto cualitativo patente. Y como siempre, si dicho salto se produce, como estoy seguro que pasará, luego vendrá el contraataque de ***Dreamcast***, y luego llegará NINTENDO y como guinda MICROSOFT... Yo, de momento, me voy abrochando el cinturón.





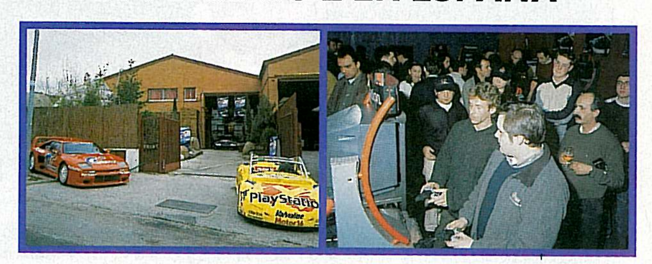
Poco a poco el invierno se nos va marchando, y aunque aún pueda helarnos el alma en cualquier esquina, pondremos todos nuestros sentidos en contaros lo mucho y bueno que se nos avecina. Tiempo habrá, más adelante, para hablar de calores y sofocos. De momento hablaremos de acontecimientos y juegos que no son precisamente pocos.



*En el concurso-presentación de Gran Turismo 2, nuestro compañero **Lázaro Fernández** tuvo un papel destacado quedando entre los 6 mejores del torneo.*

SONY C.E.

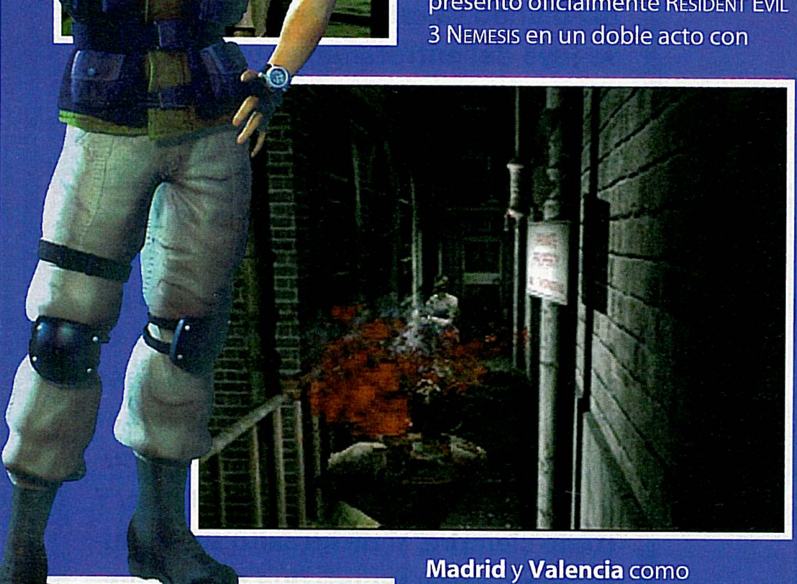
PRESENTACION OFICIAL DE GRAN TURISMO 2 EN ESPAÑA



SONY COMPUTER ENTERTAINMENT ESPAÑA buscó la manera más original de presentar Gran Turismo 2 a los medios, y lo hizo organizando un macrotorneo con los invitados a la fiesta. Tras un par de horas de dura competición, el piloto y jugador habitual de consolas **Iván Fuertes** se llevó el título al mejor piloto.

PROEIN

COMO PARA PASARSELO DE MIEDO



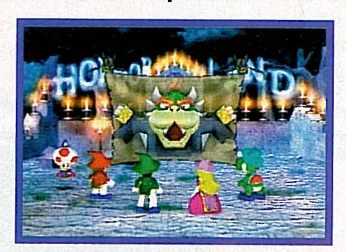
El pasado viernes 18 de Febrero se presentó oficialmente Resident Evil 3 Nemesis en un doble acto con **Madrid** y **Valencia** como escenarios. Aunque en esta ocasión el evento no levantó el revuelo que tradicionalmente ha acompañado a los otros lanzamiento de esta saga de CAPCOM, parece que Resident Evil 3 Nemesis será otro gran éxito de ventas. Calidad tiene de sobra.



NINTENDO

MARIO PARTY 2 LLEGARA A ESPAÑA EN EL MES DE JULIO

Para compensar la mala noticia del retraso que va a sufrir Perfect Dark (ahora saldrá a finales de Junio), NINTENDO **España** acaba de anunciar el lanzamiento de Mario Party 2 en Julio. Este divertidísimo juego de tablero protagonizado por las estrellas de NINTENDO llegará traducido al castellano.





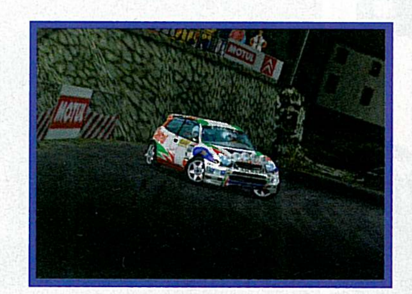
En esta nueva entrega, encontraréis nuevos y divertidísimos minijuegos para poner a prueba vuestra habilidad.

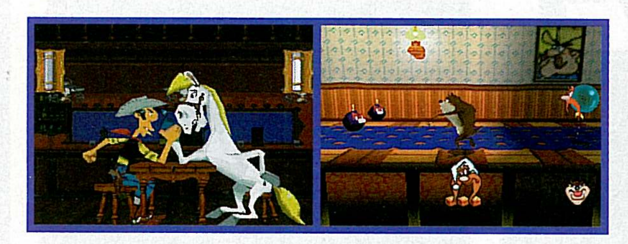


INFOGRAMES

DISPUESTOS A ARRASAR EN TODOS LOS FRENTES

INFOGRAMES sigue su marcha imparable y ya ha presentado algunos de los títulos que sacará en los próximos meses. Para ***DREAMCAST*** y a partir del mes de Abril, pero sin fecha concreta, la compañía francesa sacará la impresionante aventura ALONE IN THE DARK, el *action-RPG* SILVER y la conversión para esta consola de su clásico del motor V-RALLY 2. Ya en ***PLAYSTATION***, y a partir del mes de Marzo, INFOGRAMES tiene previstos los lanzamientos LUCKY LUKE, 4X4 WORLD TROPHY, HYDRO THUNDER y TAZ EXPRESS. Ya para Abril y para ***N64***, el juego de lanchas HYDRO THUNDER de MIDWAY.





Ha sido una de las grandes sorpresas del año 1.999 en COMPATIBLES PC. Un action-RPG sencillo con unos impresionantes paisajes y una jugabilidad muy ajustada, ideal para todos aquellos que sientan recelo por los RPG.





VIRGIN INTERACTIVE

NOVEDADES EN CASI TODOS LOS GENEROS Y PARA TODOS LOS GUSTOS POSIBLES

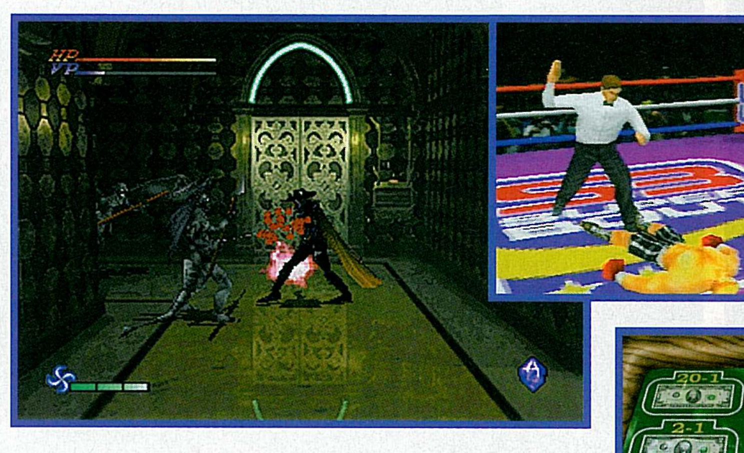






En los próximos meses VIRGIN **España** va a ser una de las compañías que más va a dar que hablar con sus numerosos e importantes lanzamientos. Aunque los títulos abarcan varios sistemas, el grueso de la lista estará formado por un montón de juegos para ***PlayStation***. Los juegos en cuestión serán: la aventura medieval Dragon's Blood, el espectacular *RPG* Crusaders of Might & Magic, el recopilatorio de juegos de





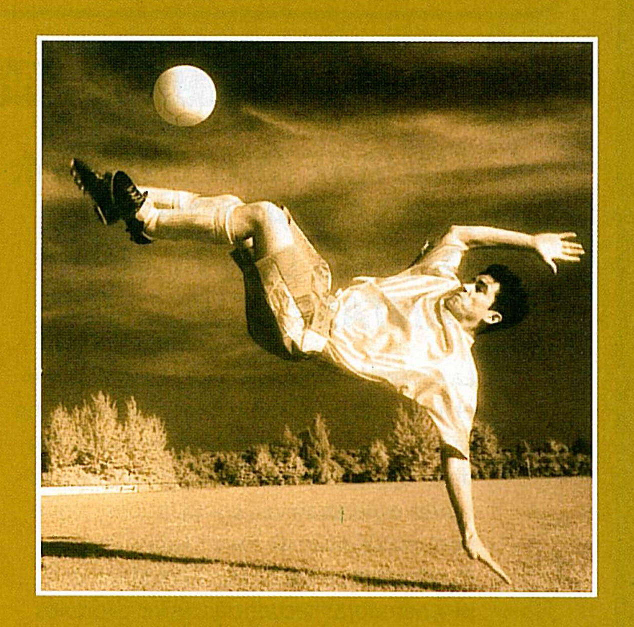
azar Vegas Games, el deportivo Victory Boxing Challenger, el frenético *arcade* futurista Silent Bomber, el simulador de billar Jimmy White's 2: Cueball y la aventura, al estilo Resident Evil, Vampire Hunter D. Buena parte de estos títulos saldrán a la venta en los próximos tres meses. Mucho antes, en el mes de Abril si se cumplen los plazos, estará en las tiendas la versión para ***Nintendo 64*** del juego de acción de 3DO Battle Tank. Para terminar, para la portátil de NINTENDO también saldrá, en breve, la versión en color de este Battle Tank.



La continuación del clásico de ordenador Heroes of Might and Magic destaca por su depurado entorno en 3D y su impactante ambientación.

SEGA™

Esta vez si España pierde no podrás echarle la culpa al entrenador.









Virtua Striker 2 es fútbol espectáculo. Inventa paredes, regates y remates imposibles. Lanza libres directos y penaltis. Y, por supuesto, mete goles. Pero no de cualquier manera. Porque con Virtua Striker 2 cada gol es diferente. Graba los mejores goles en tu Unidad Visual Memory y demuestra a tus amigos que con cualquier selección puedes dar espectáculo.



www.dreamcast-europe.com • Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492



Dreamcast™
Up to 6 billion players



STOP PRESS... PRIMERAS IMAGENES

SQUARE MILLENNIUM: PRESENTACION OFICIAL DE FINAL FANTASY IX, X Y XI

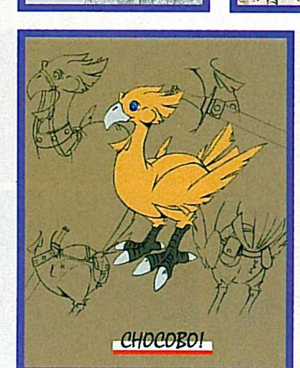




La esperada conferencia de SQUARE sobre el futuro de la sagrada serie FINAL FANTASY ha sacudido los cimientos del videojuego desde el lejano Oriente. Cuando todos los asistentes esperaban ver, como mucho, algún pequeño avance de FINAL FANTASY IX para ***PLAYSTATION***, se encontraron también con prometedoras secuencias de los capítulos diez y once de ***PLAYSTATION 2***. Se confirmó este verano como fecha de salida para FFIX, y principios y finales del 2001 para las otras entregas respectivamente. El tema de la conferencia fue *Play Online*, y allí se destacaron las tremendas posibilidades de jugar en red con ***PLAYSTATION 2.*** Ambas entregas para la nueva bestia de SONY tendrán un fuerte componente *on-line* (de hecho FFXI sólo podrá ser jugado de esta manera). Se mostraron vídeos de todos los títulos, y sorprendentemente FFIX volverá a los orígenes de la saga, con un marcado acento medieval y personajes *super deformed* al más puro estilo de los capítulos cuarto, quinto y sexto. Quizá sea un homenaje de SQUARE al último episodio en ***PLAYSTATION***. En estas páginas tenéis una generosa colección de bocetos y dibujos de los personajes que habitarán en el nuevo y mágico universo de SQUARE. Los combates vuelven a mostrar el aspecto clásico con las barras de HP, MP y el *Active Time*

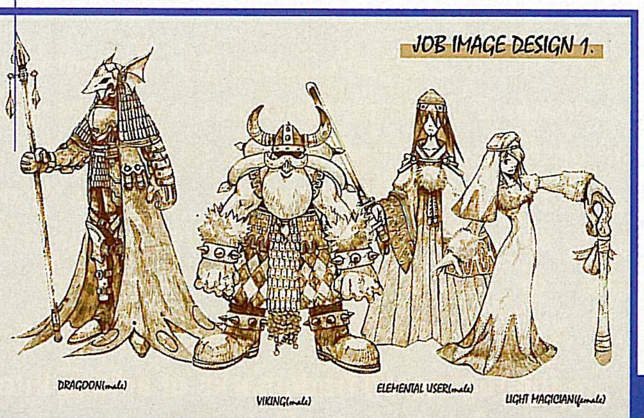


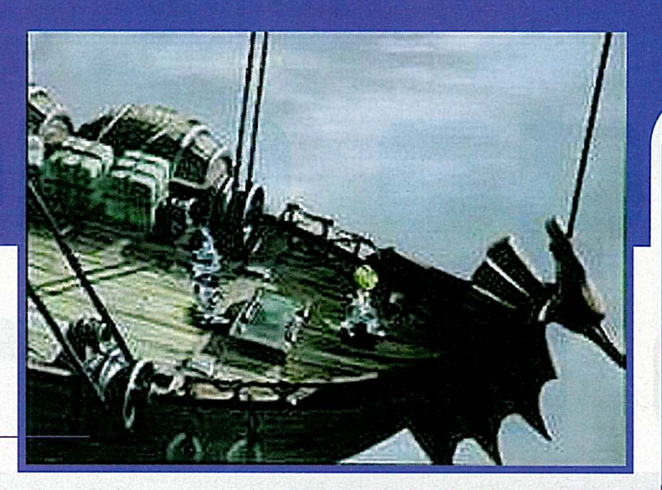






A juzgar por el contenido de este boceto, se puede adivinar que el aclamado sistema de jobs o trabajos de FINAL FANTASY V puede retornar a la saga.





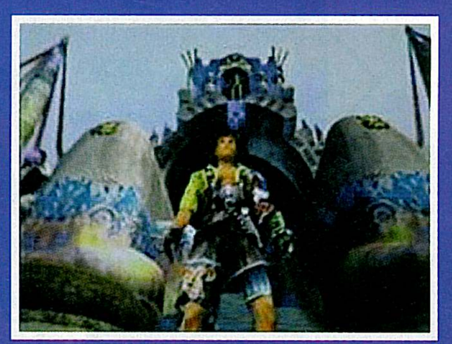
Esta gigantesca aeronave con aspecto de barco nos trae a la memoria gloriosos pasajes de los episodios creados para SUPER FAMICOM.

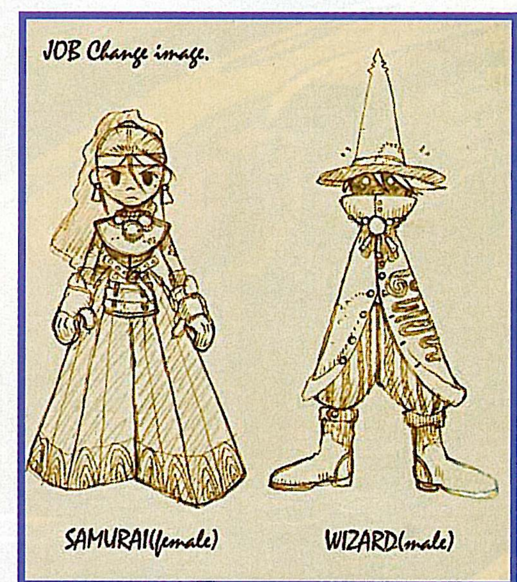
SQUARE ON-LINE

SQUARE y su reciente alianza con el gigante NTT COMMUNICATIONS ofrecerá a los usuarios de ***PS2*** un exclusivo portal *on-line* que incluirá navegación por **Internet**, correo electrónico, juegos *on line*, chateo y muchos servicios más. Mientras FINAL FANTASY IX nos ofrece un claro componente *on-line*, FFXI será jugado exclusivamente de esta manera.

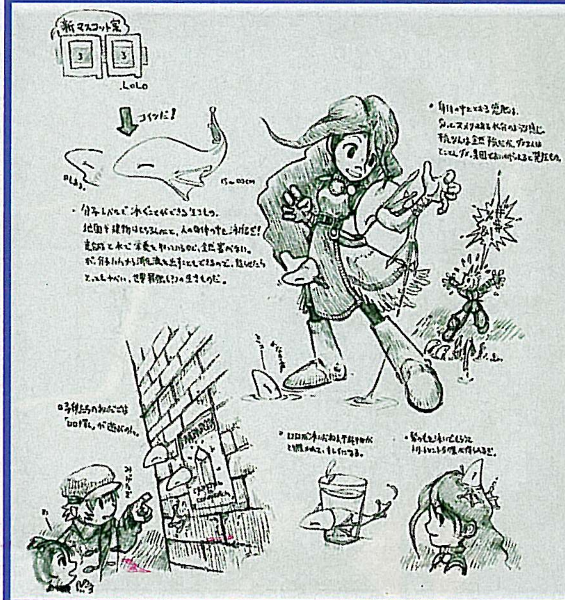
Battle. Además permiten la participación de hasta cuatro jugadores en nuestro bando y se barajan nombres como Zotan, Pipi, Garnet o Steiner. Lo que sí permanece de los últimos FINAL FANTASY son los escenarios prerrenderizados de gran calidad y las impactantes secuencias de vídeo. FINAL FANTASY X servirá como estreno de la saga en ***PS2***, y nos permitirá jugar de forma clásica o como juego *on-line*. Por los vídeos que hemos visto os podemos garantizar que el realismo de las animaciones y la majestuosidad de los escenarios superan todo lo visto hasta el momento. De momento sólo se han visto dos personajes, Tida y Yuna, y el eslogan en inglés es «The journey home». FFXI llevará el sobrenombre de «Online Another World» y hará gala de la capacidad multijugador. Os seguiré informando cuando conozca más detalles. **THE ELF**







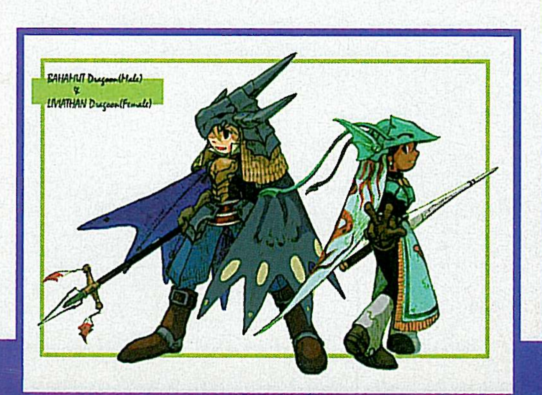


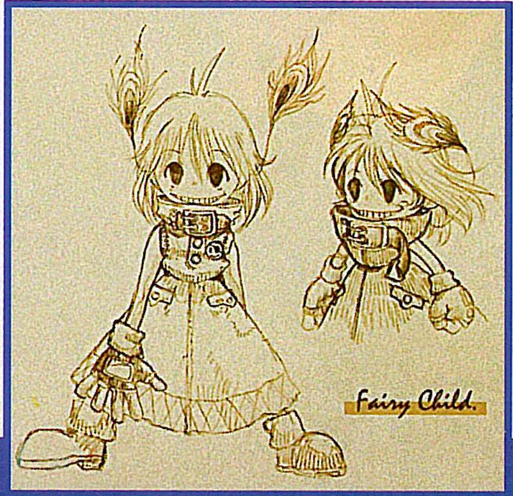




El marcado estilo medieval y la vuelta al «look super deformed» aportan un soplo de aire fresco a una saga demasiado comprometida con el futuro en las última entregas.











El juego que vino del frío

POR



F1 Racing Championship



La verdad, es que del **frío** hemos venido los periodistas españoles invitados por **Ubi Soft** a Canadá. Porque las diferentes versiones del juego han sido desarrolladas en **Milán, Casablanca, París** y **Montreal**, ciudad en la que fuimos acogidos calurosamente por miembros de la compañía, mientras en el exterior el termómetro alcanzaba **20° bajo cero.**

*UBI SOFT lanza su nuevo simulador de **Fórmula 1** para todos los formatos, y en todos ellos cuenta con una calidad impresionante.*

Aunque, como era de suponer, la más espectacular es la de DREAMCAST gracias al potencial de la consola y al esfuerzo de los creadores.



El crudo invierno de **Montreal** nos ofreció maravillosas imágenes con los parques nevados y mucho, mucho frío.

UBI SOFT nos invitó también a asistir a un emocionante partido de hockey entre el equipo local y otro de **EE.UU.**

Dos jugadores. Todas las versiones del juego, exceptuando la de GAME BOY, contarán con esta divertida y casi ineludible opción para competir contra otro humano a pantalla partida.

Puede parecer que a estas alturas la competencia en los 32 *bits* de SONY para un juego de **Fórmula Uno** sea bastante dura. Sin embargo, los equipos de desarrollo de UBI SOFT en **Francia**, **Montreal** y **Shanghai** han colaborado estrechamente para ofrecernos un producto de primera línea. Uno de los principales objetivos ha sido acercar el complicado mundo de la simulación a los principiantes, incluyendo un modo que enseña a conducir (a qué velocidad hay que tomar una curva, cuándo hay que frenar, etc.) y así poder disfrutar posteriormente de las excelentes prestaciones que ofrece el juego en su modalidad más realista. Gráficamente, **F1 RC** también supone un avance. Se han utilizado más de 15.000 polígonos y 65.000 colores para representar los circuitos del campeonato mundial (incluido el de **Malasia**), con todo lujo de detalles y diferentes condiciones atmosféricas.

Por supuesto, también encontraremos las 11 escuderías oficiales, los 22 bólidos y sus pilotos correspondientes, al contar todas las versiones con la licencia oficial de la **FOCA**. Pero UBI SOFT no se ha conformado sólo con esta ventaja, y ha afinado al máximo el apartado técnico.



Cámaras. el jugador dispondrá de un amplio repertorio de cámaras para disfrutar del juego, incluyendo una vista trasera y un perspectiva en 3D del salpicadero de nuestro vehículo.

Las motos de nieve pueden ser peligrosas. Aquí tenemos a una española después de sufrir un leve accidente.

■

*En las oficinas de UBI SOFT en **Montreal** trabajan unas 400 personas en el desarrollo de varios títulos.*

Los desarrolladores de UBI SOFT han cuidado al máximo todas las entregas. Aunque como era de esperar, ***Dreamcast*** puede presumir de tener la más espectacular en lo que a gráficos se refiere. El grado de detalle de los coches y trazados es insuperable, incluso comprobaremos cómo las ruedas cambian de color al introducirse en zonas de hierba cuando se sale de la calzada. En lo que respecta a la jugabilidad, nos encontramos con el mismo repertorio de opciones y modalidades que en el resto de versiones. Junto a los cuatro modos de juego (*Single race, Time Attack, Versus* y *Championship*) se añade la opción de mejorar hasta doce características para sacar el máximo partido a nuestro vehículo durante la competición. Los creadores, para trasladar toda la espectacularidad del mundo de la **Fórmula Uno** a su criatura, no han descuidado uno de los aspectos más importantes, el apartado sonoro. El rugir de los motores, truenos, comentaristas y hasta el más mínimo detalle han sido recreados a la perfección por UBI SOFT para que nos olvidemos que jugamos y parezca que realmente estamos luchando por ocupar el lugar más alto del podium.

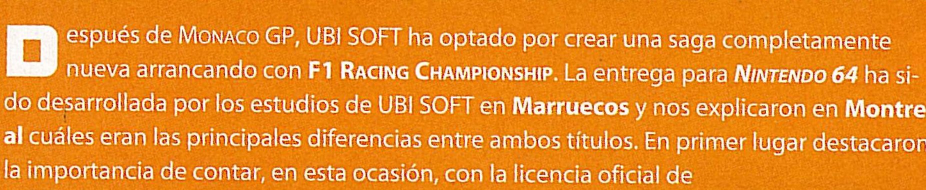


Game Boy Color A pesar de ser la más pequeña de todas, es uno de los mejores juegos de carreras que hemos visto para GBC. Para empezar, cuenta con una intro alucinante. Y además no tiene nada que envidiar en jugabilidad a ninguna de las entregas para consolas más potentes, incluyendo una perspectiva en primera persona.

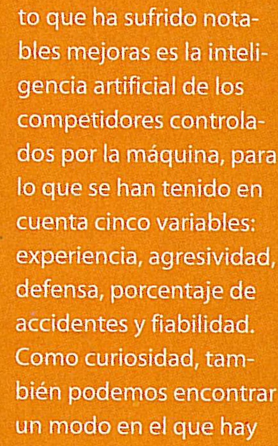


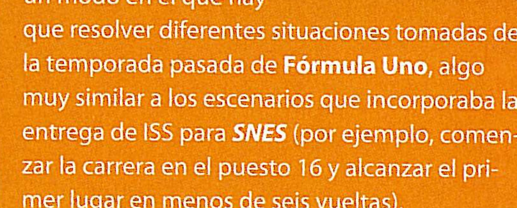


Boxes Si queremos ganar unos segundos preciosos, podemos pulsar un botón repetidamente para que nuestros mecánicos trabajen a toda velocidad, y será valido en todas las versiones.

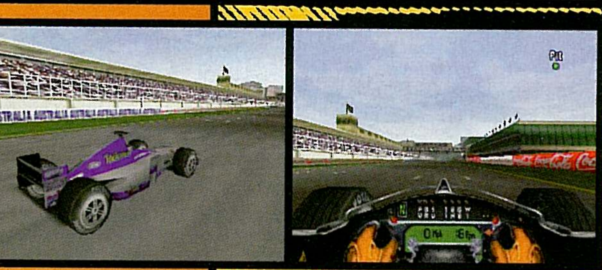


Después de MONACO GP, UBI SOFT ha optado por crear una saga completamente nueva arrancando con **F1 RACING CHAMPIONSHIP**. La entrega para ***NINTENDO 64*** ha sido desarrollada por los estudios de UBI SOFT en **Marruecos** y nos explicaron en **Montreal** cuáles eran las principales diferencias entre ambos títulos. En primer lugar destacaron la importancia de contar, en esta ocasión, con la licencia oficial de la **FOCA** que, junto a las mejoras en el aspecto gráfico, les han permitido reproducir hasta los *sponsors* en las carrocerías, alcanzando un grado de detalle muy superior a MONACO GP. Otro aspecto que ha sufrido notables mejoras es la inteligencia artificial de los competidores controlados por la máquina, para lo que se han tenido en cuenta cinco variables: experiencia, agresividad, defensa, porcentaje de accidentes y fiabilidad. Como curiosidad, también podemos encontrar un modo en el que hay que resolver diferentes situaciones tomadas de la temporada pasada de **Fórmula Uno**, algo muy similar a los escenarios que incorporaba la entrega de ISS para ***SNES*** (por ejemplo, comenzar la carrera en el puesto 16 y alcanzar el primer lugar en menos de seis vueltas).

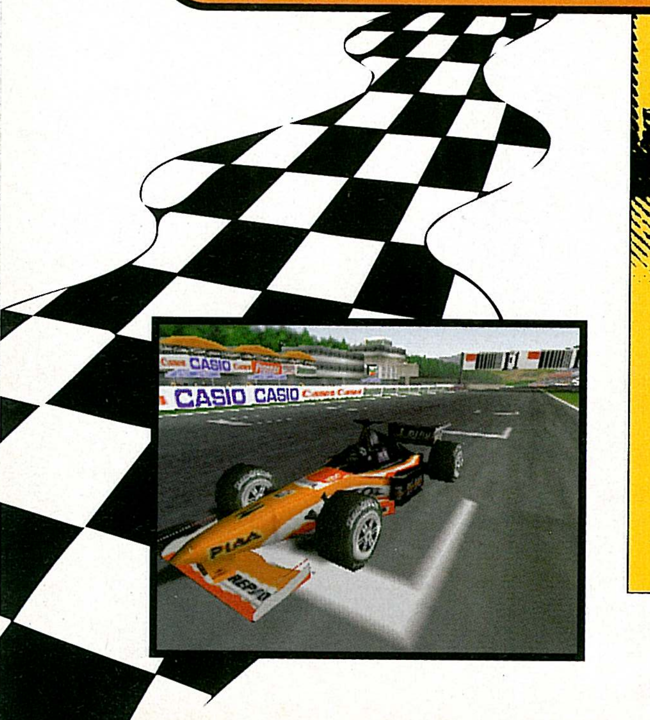






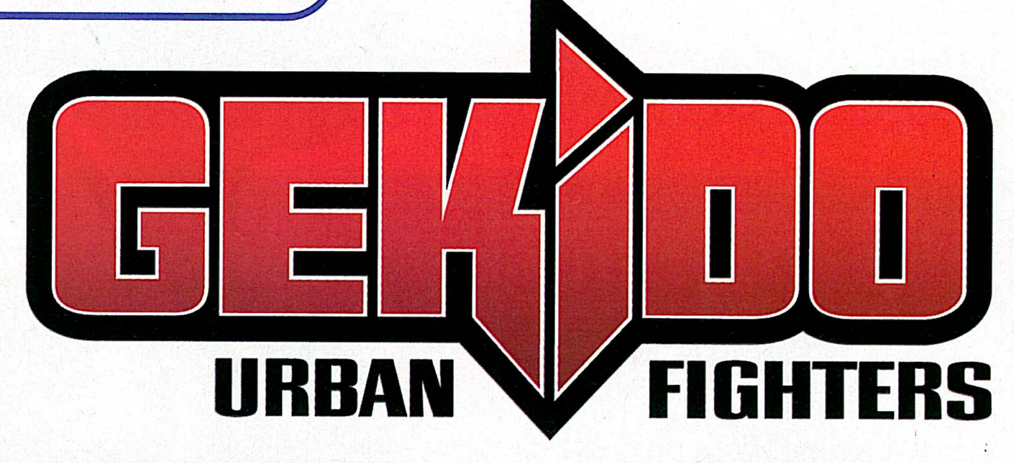




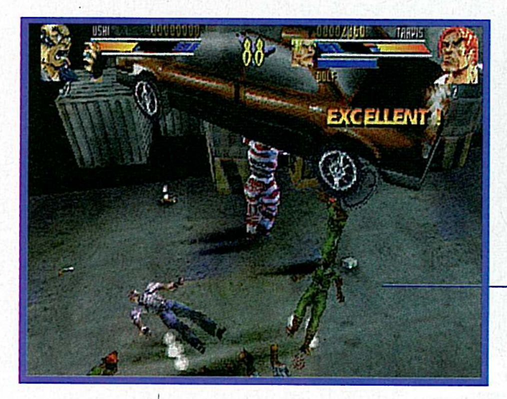




El pasado día 4 de Febrero asistimos en la capital inglesa a la presentación de dos nuevos títulos de la todopoderosa INFOGRAMES. Este gigante del videojuego invitó a la prensa española a conocer *in-situ* a los creadores de GEKIDO y N-GEN y de paso probar en exclusiva estos dos juegos para los 32 *bits* de SONY.













Durante el juego podremos interactuar con el entorno a nuestro antojo, incluso levantando pesados vehículos.

MODO MULTIJUGADOR

Esta modalidad de GEKIDO para cuatro jugadores (manejados por humanos o por la máquina) nos permitirá usar los *combos* aprendidos en el modo historia, lanzar objetos del escenario y ejecutar los poderosos ataques *Rage* de cada personaje.





Todos los que recuerden clásicos como FINAL FIGHT o DOUBLE DRAGON van a alucinar cuando vean GEKIDO porque todavía no ha aparecido un juego que satisfaga a los amantes de este género en las consolas de nueva generación. FIGHTING FORCE se quedó a medio camino, y ahora los integrantes de NAPS, un grupo de programación de **Sicilia**, han dado en el clavo. Tomando como referencia el esquema de los clásicos, han desarrollado un *beat'em-up* en 3D con *scroll* lateral que consigue que el juego sea realmente dinámico. El modo principal de juego, *Urban Fighters*, comprende un total de 17 fases en las que un equipo de fuerzas especiales tendrá que encontrar y eliminar a



RESENTO DOS NOVEDADES EN LONDRES

un programa que ha evolucionado hasta convertirse en una peligrosa máquina humanoide. Para llevar a cabo la misión contamos en un principio con cuatro personajes, ya que al terminar el juego aparecerán nuevos caracteres, nueve en total, y rutas alternativas. GEKIDO tiene además una modalidad, el *Arena Fighting Mode*, en la que pueden competir cuatro jugadores, y donde también es posible coger y lanzar los objetos del escenario. En definitiva, un título bastante completito y que rellena un hueco hasta ahora huérfano en ***PLAYSTATION***.



MODO HISTORIA

Un total de 17 misiones conforman esta modalidad, en la que será posible aprender diferentes *combos* (que aparecerán indicados en pantalla) para que nuestros ataques sean mucho más efectivos contra los adversarios y los poderosos jefes finales que alberga cada nivel.

Los protagonistas también tendrán a su disposición todo tipo de armas durante su peregrinaje: pistolas, bates, metralletas, granadas, cuchillos y muchas más.

N.GEN RACING



Detrás del nombre de CURLYMONSTERS se esconde parte del equipo que desarrollara los dos últimos capítulos de la extraordinaria saga WIPE OUT. En esta ocasión se han enrolado en una nueva aventura, aunque por lo que hemos visto, sus producciones anteriores han dejado patente su sello en su última creación, N-GEN. Básicamente se trata de un *arcade* de carreras, sólo que esta vez los coches han sido sustituidos por potentes cazas F15. Sus creadores dicen que el juego podría haberse llamado perfectamente JET TURISMO (en alusión a GRAN TURISMO), porque a lo largo del mismo iremos descubriendo nuevas opciones para mejorar nuestros aviones (motor, fuselaje, etc.), ganar dinero suficiente para comenzar a formar nuestra propia escuadrilla (se han incluido la nada despreciable cifra de 40 aviones) y para recorrer los catorce circuitos que comprende el campeonato. Aunque en un principio pueda parecer un poco soso, a medida que vayamos mejorando el caza nos quedaremos fascinados ante la increíble velocidad que puede llegar a adquirir este juego. Y, además, hay que tener en cuenta que aprender a manejar uno de estos aviones requiere cierta dosis de paciencia que, por supuesto, será recompensada sobre todo cuando utilicemos las armas que están a nuestra disposición. Por último, se ha añadido la posibilidad de contemplar las repeticiones de cada carrera.



N-GEN incorpora una cámara interior para que parezca que realmente estamos pilotando uno de sus impresionantes cazas.





DOS JUGADORES

Una de las mejores maneras de disfrutar con N-GEN es disputar un duelo contra otro ser humano, ya que el juego incorpora esta modalidad a pantalla partida. Eso sí, os recomiendo un poco de entrenamiento antes de entrar en batalla.



Los programadores del juego han conseguido que el modo para dos jugadores sea casi tan suave como el normal.






VEN A CONFEDERACIÓN





Este es el proyecto más ambicioso de la compañía ACCLAIM dentro del competido género de la conducción en *PLAYSATION*. Los creadores de VANISHING POINT, CLOCKWORK GAMES LTD., han puesto todo su empeño para que el comportamiento del vehículo resulte lo más realista posible, aunque sin perder el gran atractivo que un *arcade* aporta a los juegos de carreras.

VANISHING POINT

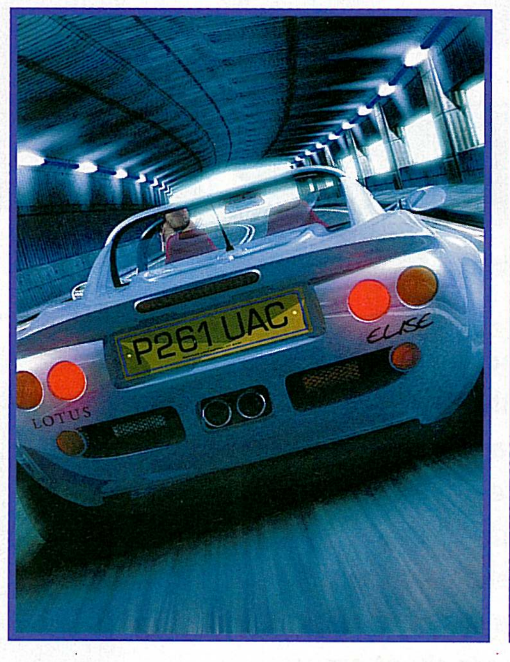
ACCLAIM ASALTA EL MUNDO DE LOS COCHES EN PLAYSTATION

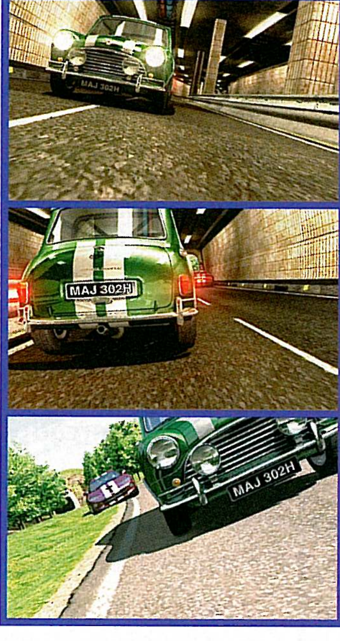
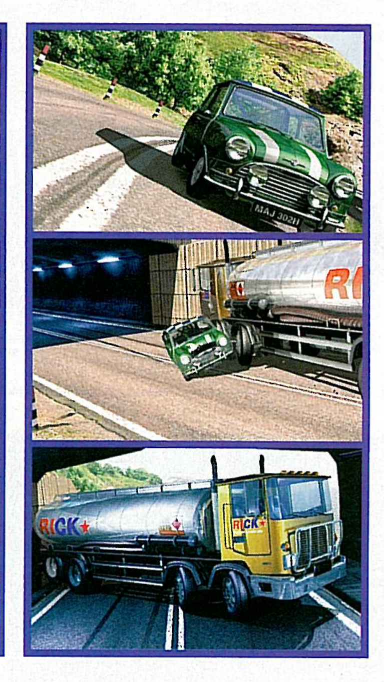
CLOCKWORK GAMES LTD. ha contado con un grupo de expertos procedentes del mundo del automóvil que han ayudado a trasladar de forma fiable el comportamiento real de un coche a **VANISHING POINT**. Se han utilizado más de 100 variables para que el jugador pueda sentir en todo momento que lo que está viendo en pantalla apenas difiere del mundo real. El segundo punto importante en el desarrollo del juego ha si-





Dentro de la oferta de ***VANISHING POINT****, los creadores no han dudado en incluir algún que otro vehículo clásico, como los que aparecen en estas dos pantallas, un Thunderbird y una Caravelle.*

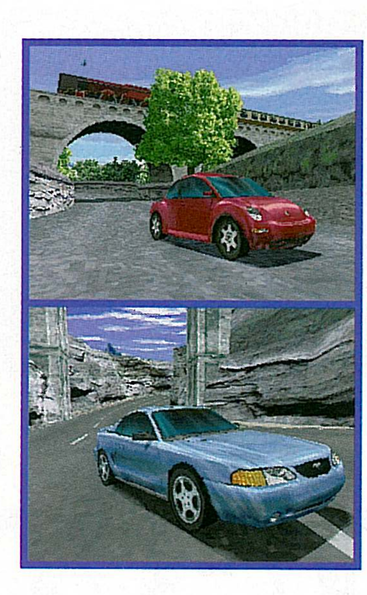


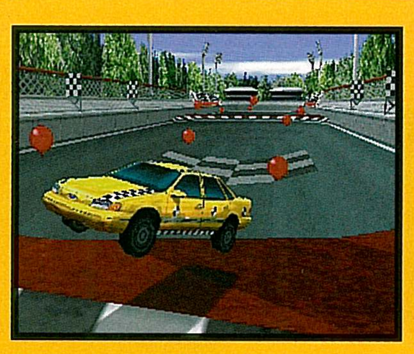
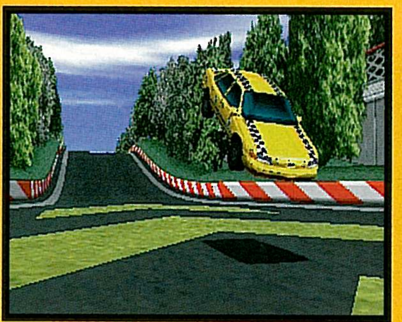



La intro de ***Vanishing Point*** *resulta espectacular, tanto por su calidad como por la espeluznante carrera que representan las imágenes.*

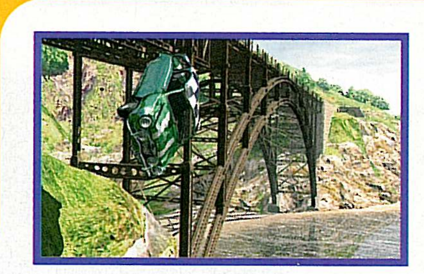
do la creación de un motor gráfico 3D que reproduce los escenarios por completo, sin esconder ningún elemento en la lejanía, con un resultado envidiable. También la inteligencia artificial ha recibido un tratamiento muy especial. Nuestros competidores reaccionarán dependiendo de la posición que ocupen y su nivel de agresividad, sin seguir un camino predeterminado como sucede en otros juegos. Los programadores se han asegurado de que todo esto ocurra a 30 *frames* por segundo. Hay que añadir que **Vanishing Point** cuenta con una variada oferta de modos de juego que analizaremos en su justo momento.

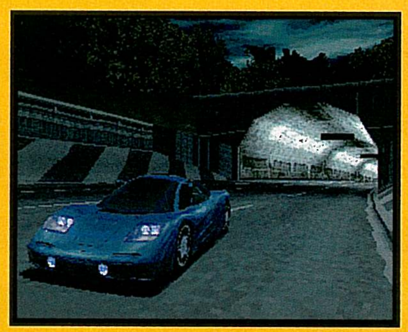
R. DREAMER



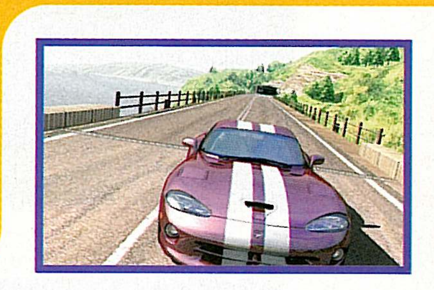




Stunt Driver. **Dentro de las modalidades de juego hemos encontrado una muy curiosa y divertida. Gracias a ella aprenderemos a manejar el coche con soltura, realizando todo tipo de pruebas (algo parecido a las licencias de Gran Turismo) en un tiempo determinado. Una vez conseguida la hazaña accederemos a nuevos eventos, como saltar más de 60 metros en menos de 45 segundos o realizar un salto con un giro completo de nuestro coche.**



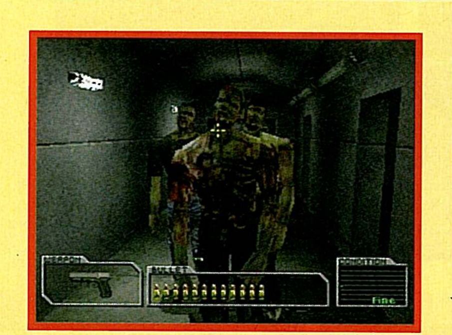




Modelos deportivos. **Vanishing Point ofrece al jugador un catálogo de 32 vehículos diferentes. En el juego están divididos en dos categorías, una con utilitarios y la otra, mucho más atractiva, con los modelos deportivos que más aparecen dentro del género de la conducción. Así, podremos ponernos al volante de auténticas preciosidades para sentir la potencia de sus motores, como es el caso del ya clásico Dodge Viper o el McLaren F1.**

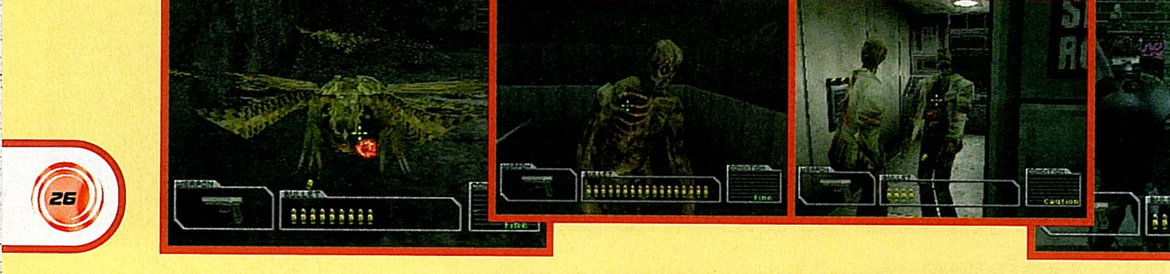




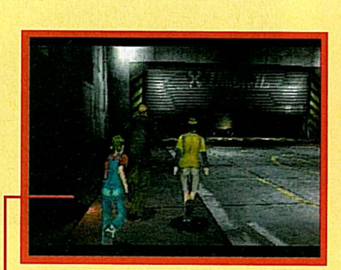
CAPCOM está sacando el máximo partido a la saga **Biohazard**. Ahora podemos encontrar en el mercado japonés el último capítulo bajo el nombre de **Biohazard Gun Survivor**. No es el más brillante, pero nos permite disfrutar del particular universo de Resident Evil con una apuesta original al introducirlo en el género *shoot'em-up*.







Las tropas de asalto de Umbrella tienen órdenes de limpiar la ciudad de cualquier ser vivo para eliminar a sus mutantes y a los que hayan sido testigos de su existencia.



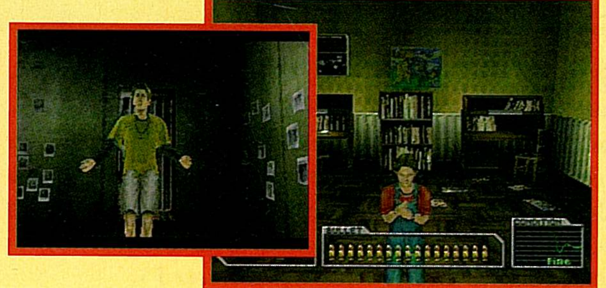
El protagonista debe salvar a estos dos hermanos de las aberraciones de Umbrella y sacarlos del laboratorio.



BIOHAZARD GUN SURVIVOR

La tremenda popularidad de Resident Evil ha propiciado su aparición en casi todos los formatos existentes. Incluso, como sucede en esta ocasión, la incursión en otros géneros. Ya hace tiempo que teníamos noticias de **Biohazard Gun Survivor** y todos los amantes de la tenebrosa serie esperábamos impacientes cuál sería el resultado final de este experimento de CAPCOM. Ahora que tenemos el juego en nuestras manos nos hemos quedado sorprendidos. En primer lugar, por la originalidad del concepto, a medio camino entre Doom y Time Crisis. Es decir, podemos movernos con total libertad para inspeccionar los escenarios, pero cuando disparamos a los *zombies* nuestra posición será prácticamente estática. En segundo lugar, nos hemos sentidos decepcionados porque el juego









Viejos conocidos

El protagonista de Biohazard Gun Survivor se enfrentará a una variada gama de monstruos, sin duda conocidos por todos los que estén familiarizados con la fauna de esta saga. De nuevo veremos a los temibles *lickers*, arañas gigantes, *hunters*, los inevitables *zombies* e incluso al resistente Tyrant poniendo a prueba nuestra puntería. Sin duda, uno de los mejores y más cuidados apartados del juego.

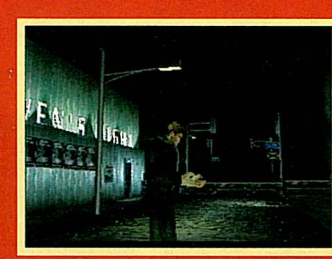






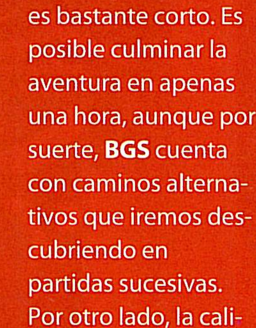
*En **BGS** dispondremos de un inventario sin limitaciones. Es decir, ahora será posible almacenar todos los items que encontremos en nuestro camino y, por supuesto, se ha eliminado el sistema de baúles de capítulos anteriores. Además, el primer arma contará con munición infinita durante todo el juego.*







GUN
VOR



es bastante corto. Es posible culminar la aventura en apenas una hora, aunque por suerte, **BGS** cuenta con caminos alternativos que iremos descubriendo en partidas sucesivas. Por otro lado, la calidad del apartado gráfico del juego no está a la altura de lo que cabría esperar de un título perteneciente a esta saga. Quizá la culpa la tenga que **BGS** ha sido desarrollado por un equipo que no había participado nunca en ninguno de los capítulos anteriores. De todas formas, la aparición de todos los monstruos que nos han aterrorizado en Raccoon City hasta ahora



Al final de la aventura nos espera un monstruoso ser, muy parecido al Tyrant del primer Biohazard, que renacerá de sus cenizas convertido en una pesadilla capaz de amargar la partida a los más expertos tiradores.

compensa en cierta manera las deficiencias del apartado gráfico. **BGS** cuenta también con una pequeña parte de aventura pero con un esquema bastante lineal, «recoge la llave adecuada para la puerta adecuada», sin que haya ningún rompecabezas digno de mención a lo largo del juego. Uno de los principales alicientes del juego, que no he mencionado hasta ahora, es utilizar la *G-Con 45*. Esta pistola, a pesar de darnos un control complicado para los movimientos del personaje, nos ofrece su magnífica precisión para barrer a todo bicho de la pantalla en segundos. En resumen, **BGS** no es el título más espectacular de la saga pero resultará apetecible para sus seguidores más fanáticos. **R. DREAMER**

SUPER Información

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	CAPCOM









Al fin tendremos la oportunidad de jugar tranquilamente a **Choukousenki Kikaioh** (conocido como Tech Romancer en Occidente) ya que, a pesar de que apareció hace unos meses en versión recreativa, en **España** no hemos podido verlo en ningún salón.









Como podéis observar en esta captura, el parecido de Kikaioh con Mazinger-Z es más que evidente



CHOU
KIK





Extras. La conversión de **Kikaioh** a ***Dreamcast*** incluye, como suele ser habitual, varios extras que no aparecían en la recreativa original. Para acceder a dichos extras primero tendremos que descargarnos un pequeño juego para la VMS, denominado Love & Punch, y hacer la mayor cantidad de puntos posibles. Hecho esto, los puntos conseguidos serán canjeados en el juego por galerías de ilustraciones, bocetos, efectos de sonido e incluso el karaoke que aparece en la presentación.





Cualquiera diría, teniendo en cuenta el rimbombante nombrecito con el que CAPCOM ha dotado a su creación, que se trata de cualquier morralla nipona infumable. Pues no, porque **Kikaioh** (abreviemos) es nada menos que el nombre con el que se conoce en **Japón** a Tech Romancer, ***Coin Op*** de CAPCOM que, pese a que su aparición en los salones recreativos españoles ha sido más bien nula, goza de una gran aceptación y de un buen número de seguidores tanto en los **EE.UU.** como en el País del Sol Naciente. Como se puede deducir echando un rápido vistazo a las pantallas, **Kikaioh** es un *beat'em-up* tridimensional protagonizado por gigantescos robots al más puro estilo Mazinger-Z, diseñados nada menos que por **Shoji Kawamori**, tambien creador de los diseños de la archifamosa serie de manga Macross. No sabemos si es pura coincidencia, pero lo que está claro es que CAPCOM (a excepción de SFEX, el cual ha sido creado por ARIKA) asocia inevitablemente las tres dimensiones con la sencillez en el control del juego y la ejecución de cualquier movimiento, algo que ya vimos en Rival Schools y que se repite en este **Kikaioh**/Tech Romancer.



Casi la totalidad de los movimientos de **Kikaioh** se ejecutan pulsando dos botones a la vez o utilizando sencillas secuencias, como «atrás, adelante+puño», etc., algo que agradecerán sobre todo los menos experimentados en los *beat'em-up*. Como podéis imaginar, el *hardware* utilizado por CAPCOM con la ***Coin-Op*** original fue su placa ***ZN***, similar al *hardware* de ***PlayStation***, con lo cual la conversión a ***Dreamcast*** ha ganado muchísimos enteros en lo que a calidad gráfica se refiere. En próximos números os seguiremos informando de este **Kikaioh**, ya que VIRGIN INTERACTIVE, también conocida como «el cielo de los beat'em-up» (y por consiguiente, el mío), será la compañía encargada de traer al viejo continente este poco conocido pero interesante título de la gran CAPCOM. **DOC**

SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	CAPCOM

*La intro de **Kikaioh** parece mostrada con imágenes de vídeo, pero está generada por la CPU de **Dreamcast**.*

KOUSENKI KIKAIOH













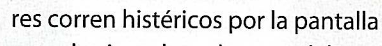




El primero de los cuatro lanzamientos del SONIC TEAM para el 2000 ya está a la venta. CHU-CHU ROCKET es un original juego de puzzle con la novedad de ser el primero que permite usar la conexión a Internet para jugar *On-Line*.

Esta es quizá la característica más llamativa de este peculiar título, el primer proyecto de la gente de **Yuji Naka** para el 2000 en ver la luz (los demás son el esperadísimo PHANTASY STAR ON-LINE, SAMBA DE AMIGO! y la secuela de SONIC ADVENTURE). **CHU-CHU ROCKET** toma su nombre de los ratones protagonistas (*Chu-Chus*) que deben huir del voraz acoso de los gatos (*Kapu-Kapus*). Como si fueran Lemmings, los roedores corren histéricos por la pantalla y son los jugadores los que deben guiar sus pasos hacia los cohetes de su color mediante la estratégica colocación de flechas. Mediocre en gráficos, pero bastante divertido (o eso aseguran) cuando son varios los jugadores que participan. **CHU-CHU ROCKET** incorpora cinco modos de juego, incluido un editor de puzzles. Verá la luz en **EE.UU.** el 3 de Marzo, por lo que no tardaremos en verlo aquí.

NEMESIS

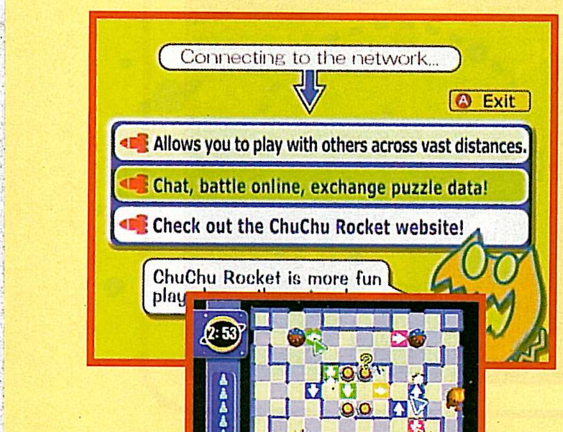


SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	SONIC TEAM

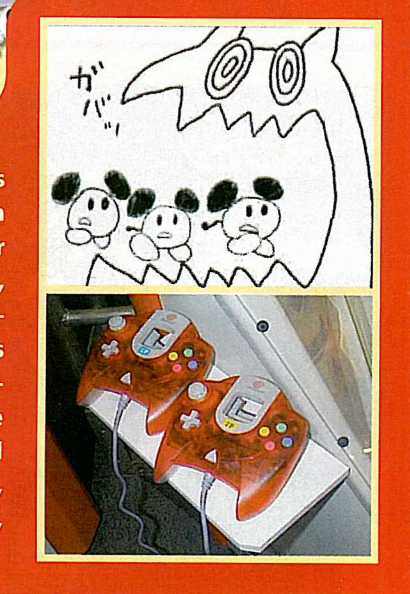


CHU CHU ROCKET

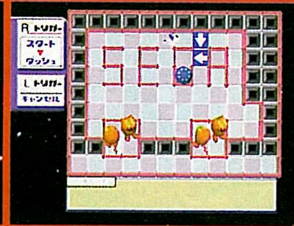


*Aquí tenéis una pantalla de la versión **USA** de **CHU-CHU ROCKET**, que ya estará a la venta en el que momento en que leáis estas líneas. Como podéis ver, la entrega occidental conserva la mejor característica del original nipón: la posibilidad de jugar On-Line contra otros usuarios.*

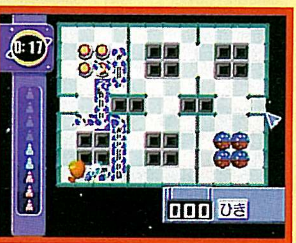
Chu-Chumania. **Entre las principales curiosidades relacionadas con CHU-CHU ROCKET que se pueden encontrar por Internet está el anuncio japonés de TV, una obra maestra de la animación aderezada por una de las melodías más pegadizas y despreciables de la historia de los videojuegos. No dejéis pasar la oportunidad de verlo. Otras páginas ofrecen imágenes del *pack* especial del juego, que incorpora, además, un exclusivo *pad* naranja para DC, todo por la módica cantidad de 4.800¥.**













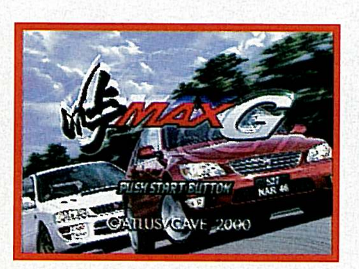
Nada duele más que verte separado de lo que amas

Sólo tú puedes sacar a tu Colega Spaz de la cárcel,
pero para eso teNDRÁs que paSAR por encima
de laS BAndas rivales y de los polis.
Tú y tu amigo támbiéN POdéis
conVERTIRoS en el terror dE la autopista en el nuevo
modo SIDECAR o si te va ir de
bueno JUEGA a ser poli en EL nuevo modo FIVE-O.
Prepárate para sentir la EMoción de la vELOCidad
con unos cuANTOs golpes MIENTRAs suENa la música más cañera.

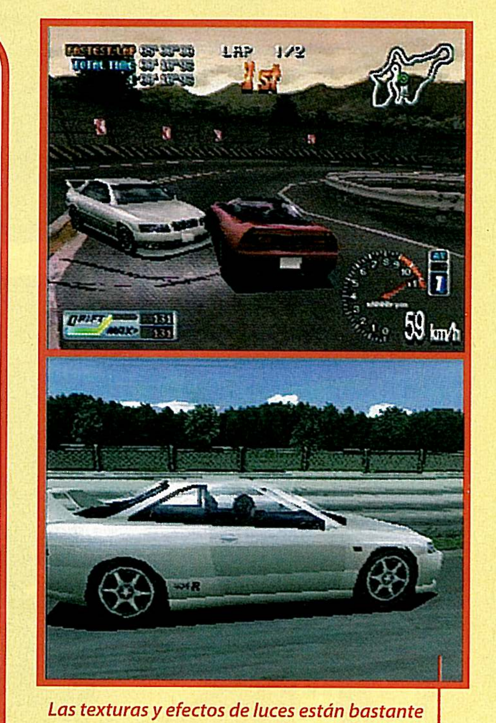
www.roadrash.com







Tras el enorme salto evolutivo experimentado en TOUGE MAX 2 con respecto a la primera entrega, todos esperábamos esta nueva versión de la saga de ATLUS con un gran interés por ver hasta dónde podían llegar. Por desgracia, TOUGE MAX G no es otra cosa que más de lo mismo y con muy pocos añadidos que reseñar. Si nos dieran a elegir entre éste y el anterior, acabaríamos por decantarnos por la pasada entrega de TOUGE MAX.



Las texturas y efectos de luces están bastante bien, pero apenas presentan mejoras con respecto a la versión anterior. Por si alguien se lo preguntaba, los vehículos no tienen daños.

Salvando las lógicas distancias, en esa segunda parte vimos detalles dignos de GRAN TURISMO y fue, con mucha diferencia, el juego de coches más notable de esa larga lista de títulos que jamás traspasan las fronteras niponas. Este **TOUGE MAX G** que nos acaba de llegar sigue una línea similar al útimo pero, por desgracia, no se han producido notables mejoras o, por lo menos, no en las proporciones que cabía esperar tras el gran salto que supuso el segundo. Lo más destacable es quizá que todo presenta un aspecto más depurado, y el nivel técnico es ahora algo más notable con unos movimientos de vehículos y escenarios mucho más veloces, suaves y convincentes... a pesar de persistir el tradicional y excesivo gusto nipón por exagerar los derrapes. Los coches, sin ser de lo mejor del género, tienen una buena presencia y cuentan con algunas rutinas y brillos en las carrocerías dignos de encuadrarlos entre lo mejorcito de los productos exclusivos de **Japón** que hemos podido ver en los últimos meses. Con algunos pequeños cambios en la estructura del juego, que no afectan a la característica jugabilidad de este programa, **TOUGE MAX G** nos ofrece como plato fuerte un modo historia con unas dimensiones considerables, texto para aburrir y un nivel de dificultad creciente pero asequible. La modalidad *Battle*, como ocurre también en dos jugadores simultáneos, tiene nuevos alicientes y nos permitirá probar algunos de los mejores coches de la marcas niponas como NISSAN o SUBARU. Para terminar, su oferta se completa con una *gymkana* con tres niveles de dificultad pero con muy pocas cosas que aplaudir. En fin, un juego divertido pero poco innovador.

DE LUCAR

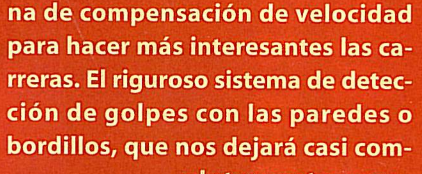
SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ATLUS
PROGRAMADOR	CAVE 2000

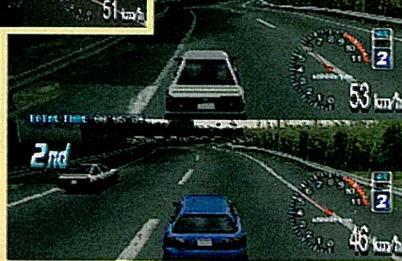
TOUGE MAX G

Dos Jugadores.

Aunque cuenta con una calidad y opciones similares a las del modo individual, esta modalidad para dos jugadores a pantalla partida nos ha dejado bastante fríos. Se mueve bien y tiene una velocidad interesante, pero no cuenta con una rutina de compensación de velocidad para hacer más interesantes las carreras. El riguroso sistema de detección de golpes con las paredes o bordillos, que nos dejará casi completamente parados, hará que perdáis al rival de vista y os desesperéis con frecuencia.







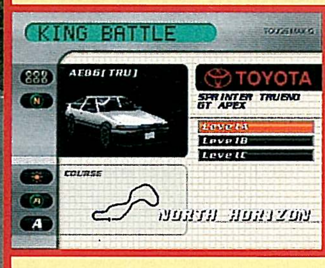






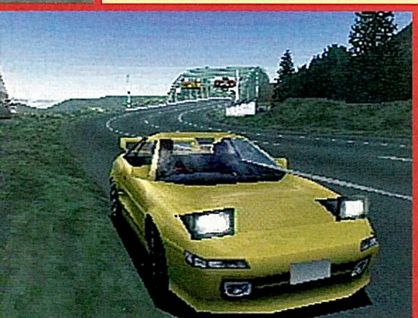


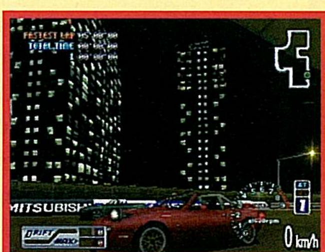










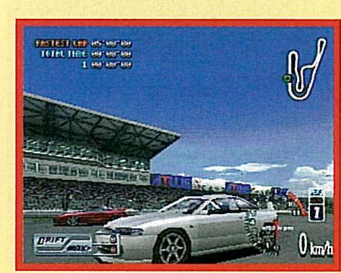














Aunque la gran mayoría de los vehículos tiene una respuesta bastante aceptable, os recomendamos que hagáis unas cuantas pruebas en los ajustes. Sobre todo en suspensión y aceleración.



Una de las características tradicionales de esta saga es su amor por los derrapes. Lo cierto es que se trata de una fijación nipona. Al principio cuesta acostumbrarse, pero luego viene de perlas.

Modo Historia. Es quizá el modo que más miga tiene de todo el juego. Como en otras ocasiones, lo que dicen los personajes es un misterio tan grande como el hecho que Pedro Ruiz o **Leticia Sabater** puedan tener más de un LP, o simplemente, una carrera musical. Lo que en otro juego sería un problema, aquí se resuelve con el viejo sistema de pulsar el botón sin parar. Salvo en contadas ocasiones, en que os encontraréis con dos o tres opciones, el resultado es que acabaréis corriendo contra el interlocutor.







De todos los juegos raros y casi impensables que nos ha proporcionado Japón a lo largo de estos últimos años, aquel hiperhortera simulador de camionero llamado ART TRUCK BATTLE es, sin duda, el que más nos ha sorprendido y hecho reir con su pintoresca visión del mundillo del transporte en vehículo pesado.

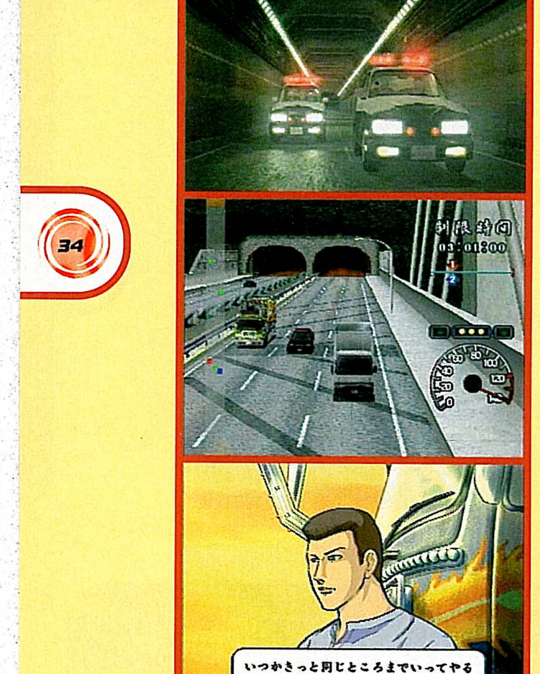


DEKOTORA ART TRUCK BAT

Para que esta segunda parte, **DEKOTORA ART TRUCK BATTLE 2**, superara el tremendo impacto que nos produjo la primera entrega, los programadores tendrían ya que haber bordeado, directamente, lo surrealista o lo absolutamente grotesco. Como resultaba algo casi imposible, los nipones SPIKE han decidido seguir la misma línea y mejorar alguna de las cosillas en las que el primero era más rudimentario. Estéticamente, **DEKOTORA ART TRUCK BATTLE 2** vuelva a ser una mina para la risa floja con sus impagables camiones que exceden, con creces, el sueño más loco del diseñador con peor gusto de todo los tiempos. Si **Paco Clavel** decorara camiones, estuviera familiarizado con la imaginería japonesa y completamente borracho, los resultados no serían tan abominables como cualquiera de los que podréis ver en **DEKOTORA ART TRUCK BATTLE 2**. A este panorama hay que añadirle una banda sonora que demuestra que también en **Japón** existen fenómenos del pelaje y maneras de **El Fary**, **Junco**, **El Niño de la Peca** o **Los Cente-**

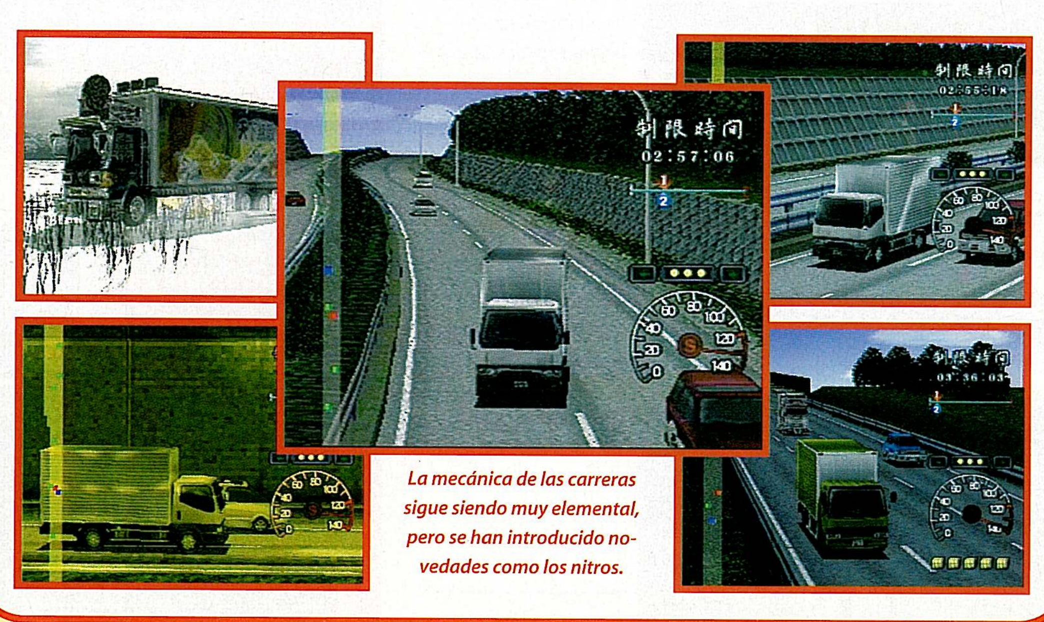
SUPER Information

FORMATO	CD-ROM
PRODUCTOR	SPIKE
PROGRAMADOR	SPIKE



Si el concepto de juego ya es una auténtica genialidad que traspasa los límites de lo imaginable, la estética del modo historia y de las intros superan todo lo conocido en hortera.



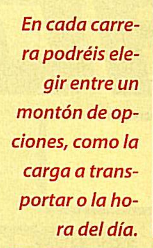


La mecánica de las carreras sigue siendo muy elemental, pero se han introducido novedades como los nitros.



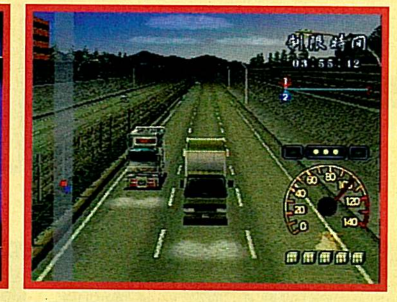
llas para amenizar esas largas jornadas al volante. Antológico. En lo que es la mecánica de juego o la estructura no hay excesivos cambios y sólo son apreciables algunas mejoras a nivel gráfico y técnico en las carreras. Las pruebas son elementales pero divertidas, y aunque las opciones de control sigan siendo de lo más simples, se han incorporado algunas novedades de interés como los turbos o los daños. Un número mayor de cámaras, unos entornos mucho más trabajados y realistas, dos modos para dos jugadores simultáneos a pantalla partida y un movimiento de pantalla algo más suave, son algunos de los retoques más significativos. El modo historia sigue siendo la modalidad estrella del programa, con momentos históricos como las peleas en los bares o las persecuciones policiales pero con el inconveniente de perdernos parte de la gracia por estar tanto los textos como las voces en japonés. Como casi todo se resuelve pulsando el botón sin parar, por lo menos podréis entreteneros y reiros de lo lindo durante bastante tiempo.

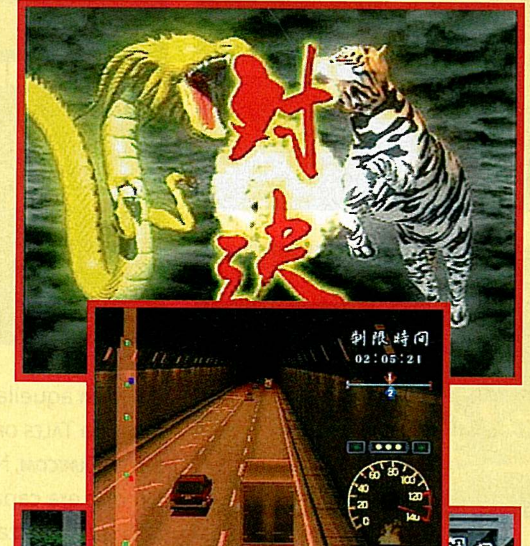
DE LUCAR

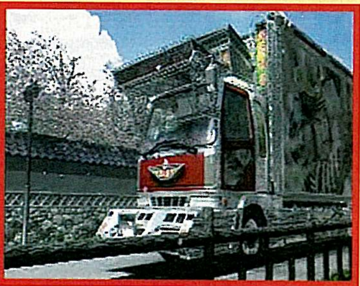


En cada carrera podréis elegir entre un montón de opciones, como la carga a transportar o la hora del día.















La clave para ganar las carreras estará en saber aprovechar al máximo el rebufo de nuestro rival y de otros camiones.

Si cometemos demasiadas infracciones o molestamos demasiado al tráfico, la policía aparecerá en unos instantes.

En esta edición podremos elegir entre un número mayor de cámaras. Algunas son realmente bonitas pero nada útiles.

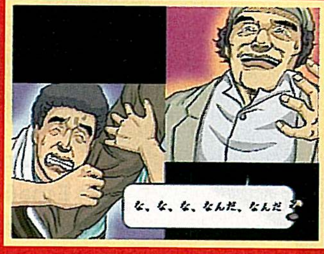
TLE 2





Decora tu camión. Con el dinero ganado, algo de imaginación y todo el mal gusto que podáis desarrollar, lograréis crear auténticos atentados estéticos. El horror de vuestras creaciones puede superar con creces las excelsas cotas de ese «pedazo» de cantante llamado **Paco Clavel.**





Humor amarillo. Aunque no podamos contaros el argumento del modo historia, lo que sí os aseguramos es que os reiréis por las escenas tan lamentables y surrealistas que salpican a cada instante la pantalla. Personajes grotescos, pendencieros y «brutescos» compiten por alcanzar la gloria de ser el camionero más rápido de las carreteras niponas.



Modo Historia. Aunque podéis intentar jugarlo desde el principio, la única manera de avanzar con ciertas garantías será utilizar el camión que os hayáis preparado anteriormente en el modo normal. Si no lo hacéis así, a las primeras de cambio os sacarán un par de kilómetros de ventaja con sus motores turbo y sus salvajes nitros.



DRAGON VAL







NAMCO
Namco
2 CD ROM
Japón











La nueva bestia de Namco afila sus garras

Con aquella maravilla llamada TALES OF PHANTASIA en **SUPER FAMICOM**, NAMCO demostró que era capaz de crear un *RPG* que rivalizara con los títulos de SQUARE, ENIX o GAME ARTS. Más tarde llegaron para **PLAYSTATION** TALES OF DESTINY y la reedición de PHANTASIA, confirmando la buenas aptitudes y actitudes de la compañía para con el sagrado género. Y ahora mientras esperamos el tercer capítulo de la saga, TALES OF ETERNIA, entra en escena **DRAGON VALOR**, el *Action RPG* que causó sensación en el pasado **Tokyo Game Show** y que vio la luz en **Japón** en el mes de Diciembre. Todo esto tendría, quizá, menor importancia si SONY COMPUTER no lo tuviera reflejado en su plan de lanzamientos en **España** para el segundo cuarto de año. Si no sucede algo similar a lo acontecido con SAGA FRONTIER II o STAR OCEAN: THE SECOND STORY, que jamás verán la luz en **España** por no estar traducidos al castellano, tendre-

Brize Forest: un escenario para entrenar a fondo

Después de presenciar el prólogo y el fallecimiento de la hermana del protagonista, tendremos que lanzarnos a la búsqueda del dragón asesino. Esta fase está construida para aprender poco a poco los numerosos movimientos y técnicas ofensivas y defensivas de Kurovisu, y al final nos espera el poderoso aunque algo torpón dragón Rage. Una vez superado este fácil trámite comenzará realmente **DRAGON VALOR** y accederemos al primer capítulo del juego.

















Las visitas a las tiendas serán frecuentes durante el juego. La principal utilidad será adquirir pociones que aumenten nuestra energía y poder mágico.

mos nuestro **Dragon Valor** en pocos meses y completamente traducido. **Dragon Valor** no se puede considerar un *RPG* o *Action RPG* puro, es más bien una mezcla de esta última variante con pequeñas dosis de aventura y gran parentesco con los *beat'em-up*. Según la propia NAMCO, **Dragon Valor** ha sido construido sobre el patrimonio y legado del clásico Dragon Buster. Este simpático *arcade* de 1984 apareció en el volumen 2 del Namco Museum y si lo buscáis en las páginas de esta *preview* os daréis cuenta del gran parecido. Este hipotético sucesor del clásico de hace 16 años ha cambiado el graciosete entorno 2D

INTRO



*La intro de **Dragon Valor** mantiene las altas cotas de calidad de otras producciones de NAMCO. Destacan las perfectas animaciones y la composición.*

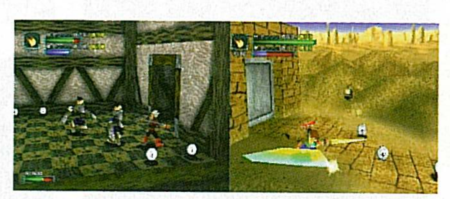
Dragon Buster (1984)

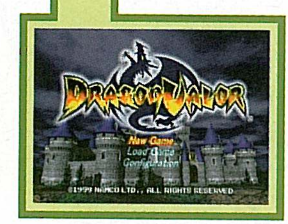
Hace más de quince años NAMCO creó una simpática recreativa que reproducía las aventuras y desventuras de un caza dragones. Este Dragon Buster ha servido de inspiración a los actuales programadores para elaborar **Dragon Valor**, y esto se puede apreciar en algunos detalles como el mapa que nos permitía acceder a cada escenario e incluso elegir el camino a seguir, o el enfrentamiento al final de cada nivel con un gigantesco, para aquella época, dragón. Los interesados en recuperar esta pequeña joya lo tienen fácil, ya que se encontraba en el segundo volumen de los Namco Museum.



DRAGON VALOR

por sólidos parajes vectoriales, y al estirado *sprite* protagonista por un armonioso y perfectamente controlable matadragones poligonal. **Dragon Valor** comienza con una *intro* de fábula y una no menos atractiva composición musical, para dar paso a un sobrio menú y al consiguiente prólogo del juego, dramático sonde los haya, y en el que presenciaremos la muerte agónica por el ataque flamígero de un dragón de la hermana del protagonista (Kurovisu parece que se llama) y otro personaje que nos otorgará su espada para convertirnos en *dragon-slayers*. Luego vendrá el escenario de entrenamiento en *Brize Forest*, donde aprenderemos los movimientos y técnicas básicas y el bonito enfrentamiento con Rage, el primer dragón. Entonces comenzará de verdad **Dragon Valor** y tendremos acceso al mapa principal del primer capítulo. Desde este mapa accederemos a los diferentes escenarios de cada capítulo (en un orden preestablecido y con ligeras variaciones de ruta en algunos casos) y a las tiendas del juego. Llegados a este punto es conveniente explicar que uno de los grandes atractivos de **Dragon Valor** es la posibilidad de ir creando nuestro propio árbol genealógico. Dependiendo de la mujer con que contraigamos matrimonio en el primer capítulo, variará nuestra descendencia para el segundo acto y así sucesiva-



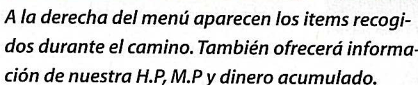






Al derrotar a los enemigos importantes de **Dragon Valor** se nos otorgarán libros con poderes mágicos que incluiremos en nuestro pequeño inventario.





A la derecha del menú aparecen los items recogidos durante el camino. También ofrecerá información de nuestra H.P, M.P y dinero acumulado.





El árbol genealógico de DV



El ingenioso sistema evolutivo de **Dragon Valor** se logra gracias al sistema de transmisión de descendientes del juego (denominado *Koson Denshoo* por sus creadores) y que permitirá alterar la naturaleza del sucesor con las acciones y decisiones de nuestro actual protagonista. Así surgirá una historia y su consiguiente evolución a través de generaciones que afectará también a algunos dragones. Al final de cada capítulo observaremos la evolución del árbol genealógico.



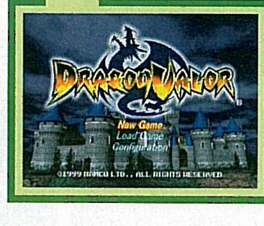


*En cada capítulo de **Dragon Valor** tendremos que enfrentarnos a multitud de enemigos de todo tipo y tamaño.*

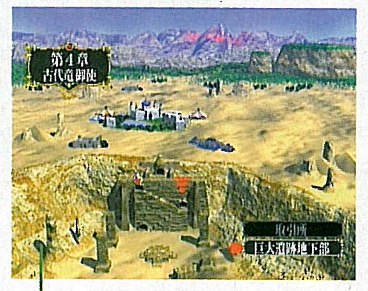
DRAGON VALOR



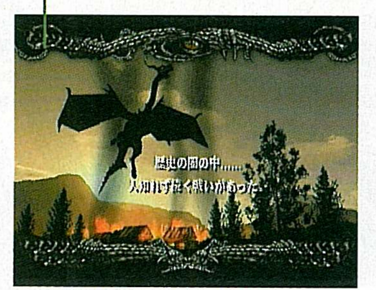




mente. Esto le otorga un gran aliciente al desarrollo, lo que nos obligará a jugarlo varias veces para comprobar la cantidad total de héroes y heroínas protagonistas. **DV** transcurrirá entre numerosos y divertidos combates (el protagonista puede realizar una veintena de movimientos gracias a su perfecto control), multitud de escenarios (algunos de ellos de grandes dimensiones) ambientados en todo tipo de lugares, sencillos puzzles de buscar llaves o abrir puertas y una generosa colección de diálogos con otros personajes y enemigos del juego. Al final de cada capítulo nos espera el típico enemigo torpón de aspecto cómico y ridículo y el posterior combate contra los majestuosos dragones que responden a nombres tan ceremoniosos como Titan, Arktos o Tempest. Se han añadido otros elementos de *RPG*, como la utilización de ocho poderes mágicos (*heal, defense, fire, ice, thunder, mine, stealth* y *vortex*) que irán incrementando su nivel de potencia y eficacia a medida que derrotamos a enemigos de cierta entidad. También mejoraremos nuestro ataque, defensa y barras de energía y magia recogiendo *items* y pociones por todo el mapeado. Y si nos adentramos en el apartado técnico nos encontraremos ante un título correcto en todos los apartados, sólidos escenarios en 3D, buenas animaciones para protagonista y enemigos, típica banda sonora... Pero nada que no hayamos visto en otras creaciones para **PLAYSTATION**, por lo que, al tratarse de NAMCO, siempre se le debe exigir un poquito más, una pequeña vuelta de tuerca o al menos que se equipare técnicamente a clásicos como KLONOA. Bien es cierto que al tratarse de un *Action RPG* hay que valorar todo el conjunto y en especial factores como su duración o lo atractivo de su guión, que con los textos en castellano y el ingenioso sistema de descendencia, nos adentrará en la historia de varias generaciones de una legendaria estirpe de caza-dragones. **THE ELF**



Antes de surcar el cuarto capítulo del juego tendremos que cambiar de CD. Abajo tenéis una muestra de las clásicas pantallas de introducción a cada capítulo del juego.



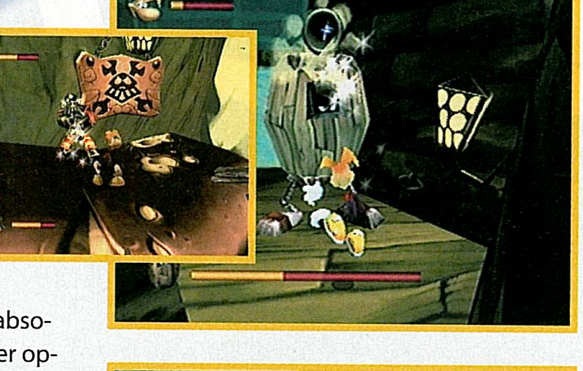




RAYMAN 2

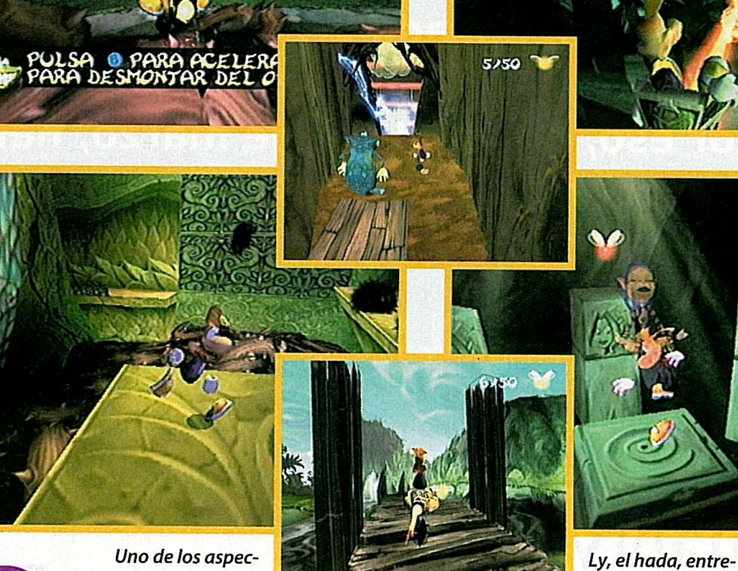
Primero fue NINTENDO 64, más tarde los COMPATIBLES PC y ahora, junto a la versión RAYMAN de GAME BOY COLOR, UBI SOFT ultima la producción más ambiciosa de la compañía en los últimos años: RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE. Además, el equipo de desarrollo de DREAMCAST se ha permitido el lujo de añadir ciertas novedades...

No son muchas las novedades que se van a encontrar los usuarios en **Rayman 2: The Great Escape** para ***Dreamcast***, pero aun siendo escasas, la verdad es que se agradece el esfuerzo de los programadores. De hecho, el desarrollo de la aventura, así como los escenarios, personajes y demás elementos del juego, son idénticos a los de las versiones de ***Nintendo 64*** y ***compatibles PC***. En realidad, lo único que evoluciona es la resolución del juego (algo mayor que en ***Nintendo 64***) y, cómo no, la frecuencia de refresco de la pantalla, que en **Rayman 2** se puede situar hasta en 60 cuadros por segundo (50 si la televisión no soporta dicho modo). En pocas palabras: la fluidez con que se mueve el entorno 3D de **Rayman 2** es absoluta, y lo que es más increíble, sin haber optimizado en exceso el código, como nos confesaron los propios programadores del juego. En todo caso, la innovación en el apartado gráfico no se queda aquí. Diversos efectos especiales han sido creados para recrear mejor ambientes como el submarino, aunque prácticamente ningún elemento se ha quedado fuera de este tipo de mejoras. Y como no sólo de mejoras vive el usuario de ***Dreamcast***, esta nueva versión contará con algunas novedades interesantes y con otras algo menos importantes. Entre estas últimas





*En **Rayman 2: The Great Escape**, cada nuevo mundo, cada nueva estancia, es un universo maravilloso repleto de hipnotizantes efectos especiales y detalles gráficos.*







*Uno de los aspectos más atractivos de **Rayman: The Great Escape** es la enorme belleza de las texturas. En esta versión alcanzan la perfección.*



Ly, el hada, entregará nuevos poderes a Rayman en diferentes momentos del juego. Dichos poderés abrirán nuevos caminos en el juego.

ficha técnica



FORMATO ● GD ROM
GENERO ● PLATAFORMAS 3D
COMPAÑIA ● UBI SOFT
PROGRAMADOR ● UBI SOFT
PAIS ● FRANCIA

RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE



POLOKUS

Es el nombre del personaje al que Rayman debe despertar, entregándole las cuatro máscaras que han desaparecido.

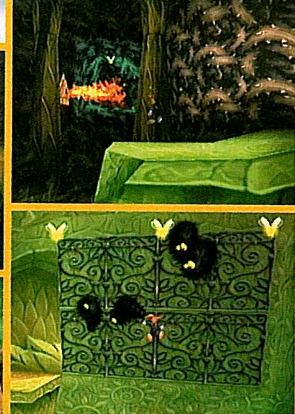
El mapa del juego presenta ahora este aspecto. Desde esta vista aérea se observa mucho mejor cada una de las zonas.

Los textos en castellano ayudarán a que los más pequeños disfruten de la simpática compañía de un héroe como Rayman.

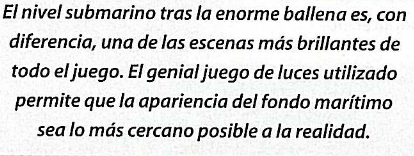
se encuentra la modificación de la *intro* (algo más elaborada en esta versión) y el lavado de cara que ha sufrido el mapeado del juego, que ahora es mucho más coherente y, por qué no decirlo, más atractivo. Las novedades importantes, las que de verdad tienen miga, hacen referencia a la conexión a **Internet** y a un nuevo destino para visitar. Dicho sitio es la villa de los Globox, un curioso lugar al que se puede acceder en un determinado momento de la aventura y que da acceso a varias fases de *bonus*, algunas de ellas para cuatro jugadores simultáneos. Para los afortunados usuarios que tengan conectada su **DREAMCAST** a **Internet**, UBI SOFT ha preparado una serie de contenidos especiales a los que se podrá acceder desde el propio juego (a través de

RAYMAN 2

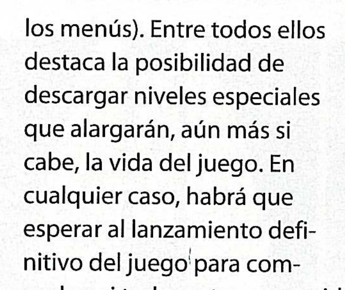





Pese al tamaño descomunal de algunos de los escenarios, **DREAMCAST** es capaz de moverlo todo con una fluidez asombrosa.



El nivel submarino tras la enorme ballena es, con diferencia, una de las escenas más brillantes de todo el juego. El genial juego de luces utilizado permite que la apariencia del fondo marítimo sea lo más cercano posible a la realidad.





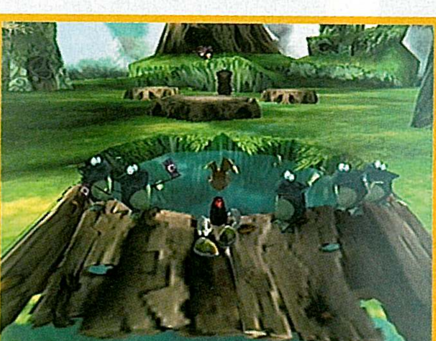

los menús). Entre todos ellos destaca la posibilidad de descargar niveles especiales que alargarán, aún más si cabe, la vida del juego. En cualquier caso, habrá que esperar al lanzamiento definitivo del juego para comprobar si todos estos contenidos obedecen a las expectativas despertadas. Como se puede comprobar por las pantallas, **RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE** llegará con textos en castellano, como ya lo hiciera en ***NINTENDO 64*** y ***COMPATIBLES PC***, mientras que las voces siguen componiéndose por medio de sonidos ficticios que emulan el habla de los personajes (como en versiones anteriores). Una auténtica maravilla que UBI SOFT ha tenido la delicadeza de portar a ***DREAMCAST***. La cita con Rayman será el mes que viene, justo cuando sus creadores hayan finalizado el trabajo de eliminar cada uno de los *bugs* existentes (que a día de hoy son muchos). Entonces será el momento de sopesar la validez de las, a priori, interesantes novedades que **RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE** traerá consigo.

J. C. MAYERICK






Globox Village






En este nuevo lugar, la Villa de los Globox, Rayman podrá participar en una especie de juegos de verano. Bueno, en realidad son unas sencillas pruebas de *bonus* que permitirán al jugador obtener un porcentaje del juego aún mayor. Son en total cinco pruebas, una de ellas especialmente diseñada para que cuatro jugadores participen simultáneamente. Lo que aún no queda muy claro es si dichos subjuegos serán accesibles en todo momento o, por el contrario, habrá que llegar hasta la villa para disfrutarlos. Es una de las cosas que esta *beta* no revela.

F1 2000

ELECT. ARTS

ELECT. ARTS

CD ROM EE.UU.

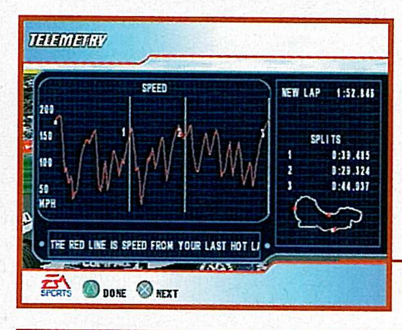
La fórmula de EA

Una vez consolidada sus situación en deportes como el fútbol, el baloncesto o el hockey, ELECTRONIC ARTS sigue mostrando su interés por los videojuegos deportivos. En esta ocasión, la elegida para engrosar el catálogo de disciplinas es la siempre competitiva **Fórmula Uno**. Sin embargo, no se trata de un verdadero debut, ya que la compañía norteamericana ha estado ligada al mundo de la **Fórmula Uno** con programas como MARIO ANDRETTI RACING (*MEGA DRIVE*). Como es lógico, el nuevo programa no tiene nada que ver con el título mencionado, para el que se han utilizado los últimos avances técnicos existentes en el mercado. Además, el programa cuenta con la licencia oficial de la **FIA**, lo que permite reflejar fielmente las escuderías y pilotos reales. Esta circunstancia es aprovechada para actualizar el programa incluyendo los cambios de escudería previstos para la próxima campaña, así como la inclusión del equipo Jaguar-Ford. Además, se ha buscado crear un simulador real de **Fórmula Uno**, sin cerrar la puerta a la posibilidad de optar por un

MUCHA AGUA

Los programadores han reproducido la escasa visibilidad cuando el agua empieza a caer.





SIMULACION

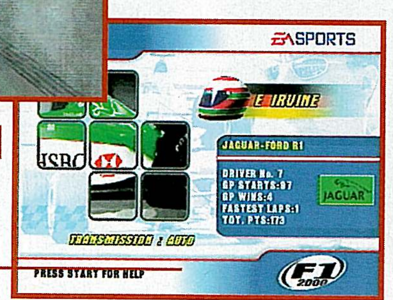
El programa hace una perfecta reproducción de la conducción de un Fórmula Uno. Para mejorar algunos aspectos se incluye el telémetro. El mismo permite observar el comportamiento del coche en diferentes vueltas, con el fin de mejorar el rendimiento en futuras ocasiones.



DETALLES

Los diferentes elementos que rodean los circuitos (edificios, publicidad, etc...) es otro de los aspectos reflejados.





ACTUALIZACION

*A la licencia de la **FIA**, el programa une una sorprendente actualización. Así, se recoge, junto a los pilotos españoles, el circuito norteamericano de Indianápolis, así como el equipo Jaguar-Ford.*





IDIOMA

La versión española incluye comentarios de ***Luis Villamil****. Además, todos los textos están doblados para facilitar el paso por los menús.*



control más *arcade*. Para ello, se han recreado, con enorme exactitud, los circuitos que componen el calendario de la próxima temporada (incluyendo Indianápolis), reflejando tanto el trazado como los elementos que rodean la calzada. Otro de los aspectos destacados es el sonoro, en el que se ha buscado la colaboración de populares grupos del panorama actual. Junto a la música, el sonido viene marcado por los comentarios de **Luis Villamil** y por los consejos realizados desde boxes. En cuanto a las opciones, el programa no descuida ningún detalle incorporando una enorme variedad de parámetros que pueden ajustarse al gusto del consumidor. Con estas características ELECTRONIC ARTS se asegura partir desde la primera línea en la parrilla de salida en la disputada carrera frente al simulador de PSYGNOSIS.

CHIP & CE

Repeticiones



Las repeticiones muestran, sin niguna duda, las imágenes más espectaculares del juego. Es posible acceder a las mismas sin necesidad de esperar a la finalización de la carrera. Es más, ni siquiera se requiere entrar en el menú de opciones, ya que estarán al alcance con sólo apretar un botón.







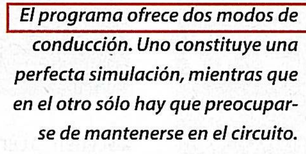
PILOTOS ESPAÑOLES

Los pilotos españoles están presentes. En esta imagen se puede apreciar el Minardi de ***Marc Gené*** *en plena acción.*





El programa ofrece dos modos de conducción. Uno constituye una perfecta simulación, mientras que en el otro sólo hay que preocuparse de mantenerse en el circuito.







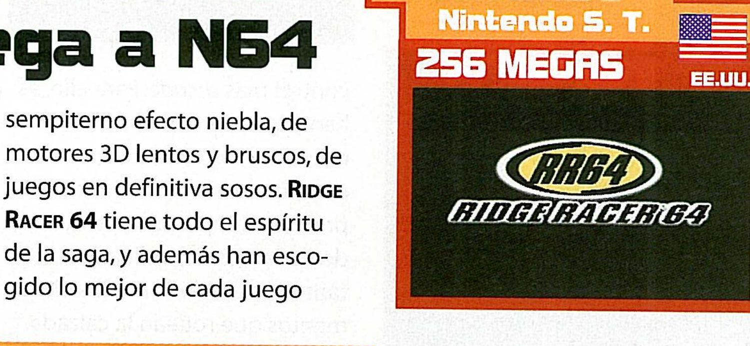
OPCIONES VARIADAS

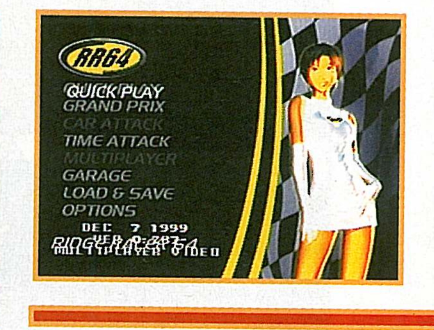
En el apartado de opciones, el nuevo título de EA se encuentra en la misma línea de la competencia.

RIGDE RACER

El estandarte de Namco llega a N64

NINTENDO
Nintendo S. T.
256 MEGAS
EE.UU.





Aunque más vale tarde que nunca, cuando llega un juego como **Ridge Racer 64,** lo primero que se le pasa a uno por la cabeza es qué carajo (con perdón) han estado haciendo las compañías hasta ahora para que hayamos tenido que esperar tantos años para ver un *arcade* de velocidad tan perfecto y tan «de verdad» en ***N64***. Y es que **Ridge Racer 64** deja a cualquier juego de similar temática para esta consola a la altura de **Doc**. Olvidaos del sempiterno efecto niebla, de motores 3D lentos y bruscos, de juegos en definitiva sosos. **Ridge Racer 64** tiene todo el espíritu de la saga, y además han escogido lo mejor de cada juego editado con la doble R en su carátula. De esta manera, habrá cosas del Ridge original, del Revolution e incluso detalles de ulteriores entregas. Y lo mejor de todo es que no precisa de *Expansion Pak* para demostrar que es, de lejos, el mejor juego de coches para esta consola. El único día que tuvimos la ocasión de jugar y capturar imágenes de **RR64** para mostrároslas en la revista, nos bastó para darnos cuenta, a la primera vuelta, de que esto sí era un auténtico juego de coches, y no lo que habíamos visto hasta la fecha. Con **Ridge Racer 64** dispondrás de más de 20 vehículos con los que competir en 8 enormes trazados, entre los que podremos encontrar los del primer Ridge Racer y el Ridge Racer Revolution, además de 3 exclusivos para esta entrega. La forma de juego es la de siempre. En primer momento se parte con cuatro vehículos y tres circuitos por delante. Si se consigue finalizar en primer lugar en esos tres circuitos, se abrirán tres más (o mejor dicho se modificará el recorrido de los anterio-







*El inédito modo multiplayer de **Ridge Racer 64** es la principal incorporación de esta entrega.*

Coches







Siguen siendo los mismos que ya conocimos en las entregas de PlayStation, aunque sus líneas se han suavizado ligeramente. según se avance, incorporaremos nuevos bólidos a nuestro garage. Hay más de 20.









Opciones

Si hay algo realmente cuidado en esta entrega son las diferentes opciones de juego. De esta manera, además del tipo de transmisión, se puede seleccionar desde el color del coche hasta el tipo de derrape (por fin se podrán volver a hacer derrapes de 360 grados) pasando por el tipo de colisiones.



EL MEJOR JUEGO DE COCHES PARA ***N64***

El primer trabajo del equipo de desarrollo de NINTENDO afincado en ***Washington*** *augura un futuro prometedor a este grupo de programación llamado NINTENDO SOFTWARE TECHNOLOGY.*

Circuitos







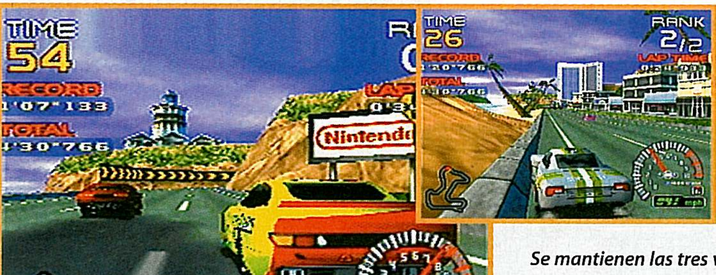
Ocho enormes circuitos incluyendo los del RIDGE RACER original, los de RIDGE RACER REVOLUTION más tres exclusivos de NINTENDO 64. Son especialmente complicados los circuitos nocturnos.











Se mantienen las tres vistas habituales, dos exteriores y una interior. Antes de comenzar la carrera, se podrá seleccionar la música que se quiere escuchar, al igual que en las anteriores versiones.

res) y se podrán conseguir otros tantos coches. Para hacer que estos vehículos pasen a engrosar nuestro garaje, deberemos competir en una carrera contra ellos. Sólo tras derrotarlos se convertirán en seleccionables. Aunque todavía no hemos podido avanzar en exceso, la primera impresión que nos ha dado el juego es que es notablemente más sencillo, sobre todo en los primeros circuitos, que las entregas para ***PlayStation***. Eso sí, las carreras nocturnas pondrán las cosas bastante más complicadas, porque requerirán de un conocimiento suficiente del trazado para no acabar estampado contra un lateral. Y hablando de detalles, nos ha gustado especialmente que se pueda seleccionar el tipo de derrape, más que nada porque es posible elegir el derrape del primer Ridge Racer (para muchos, entre los que me encuentro, el mejor de todos) y se podrán volver a tomar curvas haciendo derrapes de 360 grados. También es especialmente atractivo el hecho de poder elegir el color de cada vehículo en el momento de seleccionarlo. Pero lo que más revoluciona a la saga es la inclusión de un modo *multiplayer* que permitirá la participación simultánea de hasta 4 jugadores. Si no hay cambio de fechas, el mes que viene haremos un exhaustivo repaso al, insistimos, mejor juego de carreras para ***N64***. **THE SCOPE**

ECCO THE DO

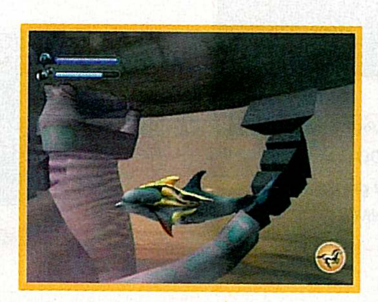
otro de los títulos más emblemáticos de la historia de MEGA DRIVE ultima su salto a DREAMCAST, como ya hiciera SONIC. Programado por sus creadores originales, NOVOTRADE (ahora rebautizados como APPALOOSA), ECCO THE DOLPHIN EL DEFENSOR DEL FUTURO mantiene el original desarrollo de los 16 bits, pero actualizándolo a las 3D, con el impresionante despliegue visual que se espera de DC.

ECCO THE DOLPHIN fue uno de los títulos más originales del universo *MEGA DRIVE*, y sin duda uno de los que más controversia generó entre los usuarios SEGA. Sencillamente, o lo amabas o lo detestabas. A nivel particular siempre pensé que era más soporífero que un bocata de valeriana, pero era fácil su éxito entre cierto segmento de usuarios, dada su originalidad e incuestionable calidad gráfica. Estas dos últimas cualidades, entre otras muchas más, pueden encontrarse en esta nueva versión, obra de APPALOOSA (antes NOVOTRADE), creadores de las dos entregas de *MD*, que tras perpetrar dos deleznables entregas de la saga CONTRA para *PLAYSTATION*, han decidido volver a dedicarse a lo que mejor saben hacer: simuladores de mamíferos marinos. A nivel visual, el salto desde los 16 *bits* hasta *DREAMCAST* ha sido brutal, no sólo por el paso de las 2D a las tres dimensiones, sino por la animación del delfín protagonista y el resto de fauna marina. El realismo del juego es tal que en algunos momentos este **Ecco** de *DC* parece un documental de NATIONAL GEOGRAPHIC más que un juego de consola, sobre todo cuando la cámara de juego se acerca hacia el delfín. Los fans de la saga **Ecco** (si alguno logró despertarse después de jugar con alguna de sus entregas) encontrarán en este GD-ROM infinidad de elementos del original de











*Como las entregas de **MD**, las últimas fases del **Ecco** de **DC** nos enfrentarán con unos malvados alienígenas.*



*La animación del protagonista de **Ecco** hace que el delfín del FLUID de **PLAYSTATION** parezca una sardina confeccionada con esparto.*

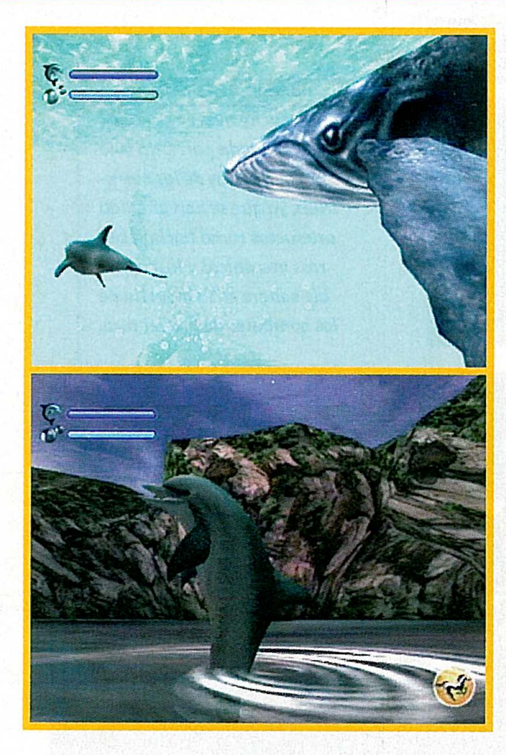




ficha técnica

- FORMATO • GD ROM
- GENERO • AVENTURA 3D
- COMPAÑIA • SEGA
- PROGRAMADOR • APPALOOSA
- PAIS • ESTADOS UNIDOS

LPHIN DEFENDER OF THE FUTURE



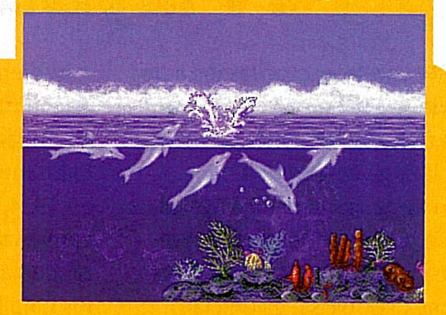


La saga Ecco

Aunque muchos (entre los que me cuento) lo consideraron un «tostón malayo», **Ecco The Dolphin** tuvo un éxito arrollador en ***MD***, lo que se tradujo en su adaptación para el resto de los sistemas SEGA (***Game Gear*** y ***Mega CD***) y el posterior lanzamiento de una secuela, bautizada como ***Ecco II The Tides Of Time***. Aún hoy en día me parece inexplicable la popularidad de este juego, impecable en cuanto a gráficos, pero uno de los más aburridos de toda la historia de los videojuegos. Al menos, esta nueva entrega de ***DC*** parece más animada.



ECCO -MD- (1993)



ECCO -GG- (1993)



ECCO II T.O.T. -MD- (1994)





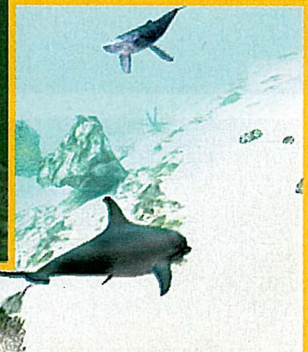
MD, como la posibilidad de conversar con ballenas y otros delfines, ejecutar espectaculares saltos sobre la superficie del mar, empujar rocas o atacar a tiburones y peces martillos mediante un contundente golpe de morro. La *beta* que nos ha suministrado SEGA ESPAÑA nos ha permitido visitar las nada menos que 32 zonas diferentes que ofrecerá **Ecco The Dolphin Defender Of The Future**, en las que se podrá encontrar desde ruinas atlantes hasta surrealistas paseos por esos cielos de Dios, a bordo de impresionantes vórtices de agua. Con sólo recordar la exagerada acogida que tuvieron los **Ecco** en **Estados Unidos** (y eso que eran un tostón), no nos extrañaría que esta nueva entrega, bastante más divertida y entretenida que las anteriores, pudiera llegar a erigirse como el juego más vendido para ***Dreamcast*** en **Estados Unidos**. Con sólo mostrar quince segundos del juego en movimiento se meterán a los *yankees* en el bolsillo. ¿Pasará lo mismo con el exigente público europeo? Lo comprobaremos en un par de meses, cuando **Ecco The Dolphin DOTF** aterrize en las ***Dreamcast*** *PAL*. Nosotros estaremos esperándolo como agua de Mayo… y esta vez prometemos no dormirnos. **NEMESIS**





*Aunque a simple vista **Ecco The Dolphin** pudiera parecer un simulador de vida marina, es en realidad una aventura en la que deberás conversar con otros personajes (ballenas, delfines…) y ejecutar algunas misiones.*





NIGHTMARE

Un toque siniestro para PlayStation

KONAMI
Kalisto
CD ROM
FRANCIA



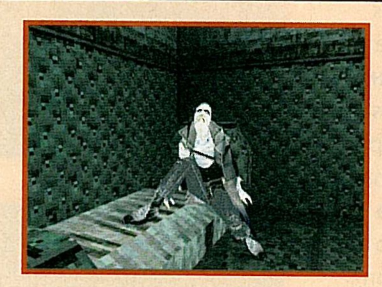
La apariencia gore del juego es mucho más evidente en esta segunda parte. No sólo por los diseños de los monstruos, ya que se han añadido artefactos como hachas, sierras mecánicas y la inevitable sangre en la mayoría de los combates de la aventura.

Cuando encuadramos a un juego dentro del género de terror, el referente obligado es la saga RESIDENT EVIL. Sin embargo, no todos los títulos de este tipo se adaptan al esquema creado por CAPCOM. **NIGHTMARE CREATURES II** es un claro ejemplo. Más que aterrorizar a los usuarios les ofrece una ambientación sobrecogedora. Los escenarios presentan un colorido de tonos ajados, como si hubieran sido rescatados del rincón más oscuro de la memoria. Lugares olvidados por los habitantes de Londres y París en 1934, fecha en la que comienza la historia, y que ahora habitan terribles criaturas bajo los designios de Crowley. El protagonista, Wallace, cegado por la sed de venganza, tratará por todos los medios de localizar al maquiavélico hechicero y terminar con él de una



Un héroe con un pasado oscuro

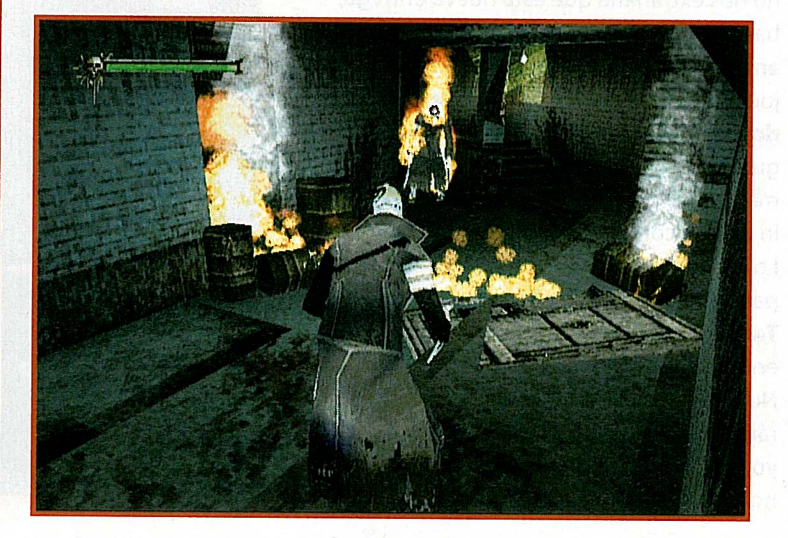
Wallace era un *dandy* de la noche londinense. Sin embargo, sus turbias amistades y las sectas ocultistas terminaron con su cordura cuando estaba a punto de encontrar a Crowley. Ahora se encuentra en un psiquiátrico, dispuesto a escapar y convertido en un enemigo público porque sus reacciones resultan impredecibles.



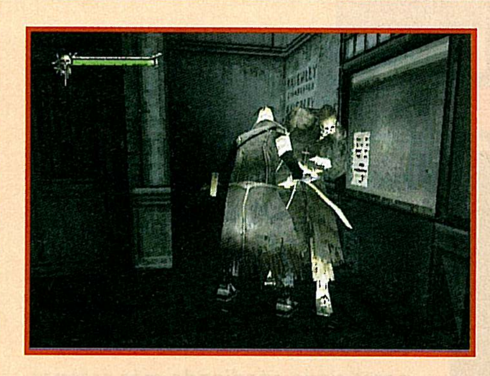








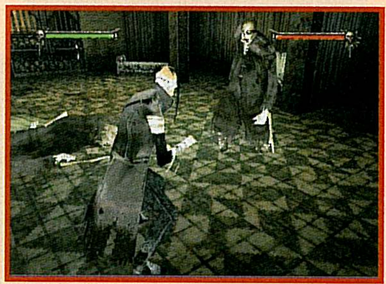
CREATURES II











También en Dreamcast

Los usuarios de SEGA van a disfrutar con la excelente entrega que KALISTO ha desarrollado para *DREAMCAST*, que cuenta con un entorno gráfico que hará época.









La animación de Wallace recrea todo tipo de acciones: nadar, subir, escaleras, escalar, luchar, correr, caminar...

París y Londres serán el marco excepcional de la nueva aventura de Kalisto





vez para siempre. Para conseguir su objetivo, además de su locura, Wallace utilizará sus puños y pies (en esta segunda parte se ha mejorado el sistema de *combos*, llegando a incluir hasta *fatalities*) y las armas que encuentre en su camino. KALISTO ha tratado de darle una mayor profundidad al juego añadiendo más elementos de exploración que en la primera parte. Aún así, no hallaremos ningún tipo de enigma, ya que la inspección se centrará en encontrar objetos para mejorar nuestra salud, llaves para abrir puertas y objetos por el estilo. En lo que a las músicas se refiere, los creadores han contado con las potentes guitarras y la «enternecedora voz» del siniestro Rob Zombie. Toda una pasada.

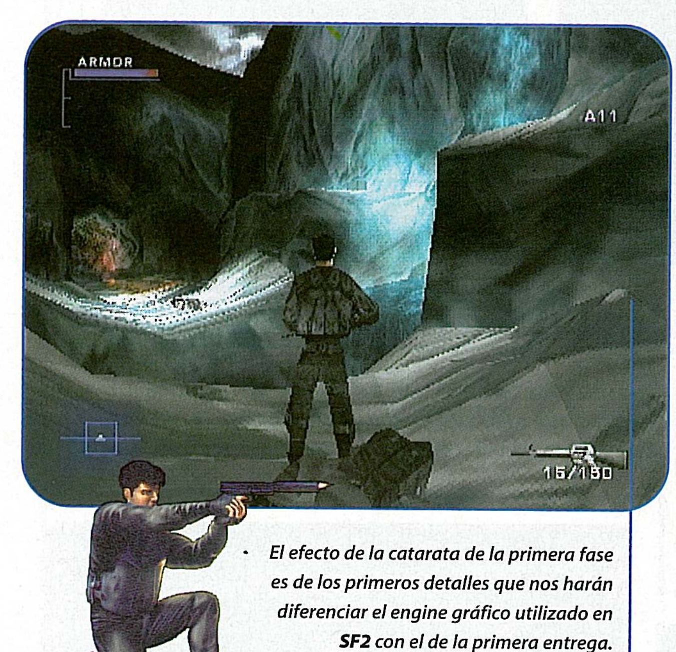
R. DREAMER

SUPER NUEVO

SYPHON FILTER MORTAL

SONY C. E.
989 Studios
2 CD ROM
EE.UU.

El Solid Snake de 989 Studios



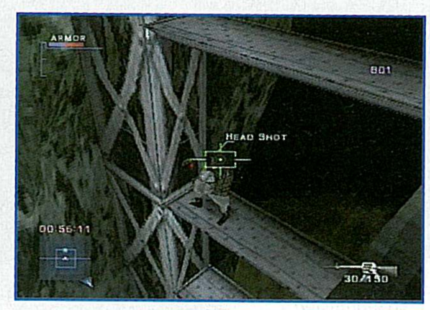
El efecto de la catarata de la primera fase es de los primeros detalles que nos harán diferenciar el engine gráfico utilizado en **SF2** con el de la primera entrega.





Al igual que en la primera entrega, el pobre Gabriel Logan no tiene ni la más remota idea de cómo funciona un pomo. Es por eso por lo que abre todas las puertas al más puro estilo ***De Lucar.***





Sin duda alguna, el primer Syphon Filter fue una auténtica maravilla de juego que, si no hubiera sido por Metal Gear Solid (mejor juego aún, por supuesto) ahora estaría en el recuerdo de todos como la mayor aventura de espionaje aparecida para ***PSX***. Con esta segunda parte, 989 STUDIOS ha vuelto a repetir el esquema que convirtió en todo un éxito al primer Syphon Filter, cuyo mayor atractivo residía en la mezcla de elementos de espionaje al estilo Metal Gear con un ligerísimo toque de plataformas, similar a Tomb Raider. En esta nueva entrega se mantienen dichos cánones, aunque se han potenciado añadiendo más escenas en las que deberemos interactuar con elementos del escenario. Con nuestro guía por radio (que en esta ocasión es una tal Teresa), con compañeros del equipo (a los cuales deberemos ayudar) y hasta con vehículos de nuestro entorno (como un camión a cuyo lateral deberemos subirnos mientras está en movimiento para evitar ser descubierto). Otro





Multiplayer





Una de las novedades más suculentas que presenta esta segunda parte de SYPHON FILTER es el divertido modo de dos jugadores.

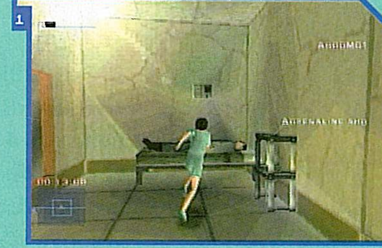
R 2: CONSPIRACION





Novedades

En SYPHON FILTER 2: CONSPIRACIÓN MORTAL han cambiado muchas cosas con respecto a la primera entrega. estas que veis aquí son algunas de ellas.





1 *Al contrario de como ocurría en la primera parte, en **Syphon Filter 2** no sólo controlaremos a Gabriel Logan.*

2 *A lo largo de la aventura encontraremos una gran cantidad de armas que no aparecían en el primer SF.*

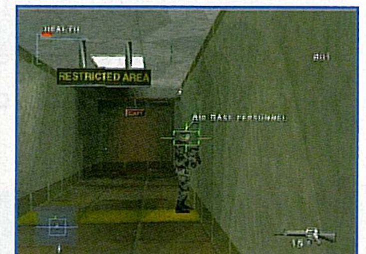
3 *Cada arma tienen su punto de mira, dando la sensación de estar apuntando con un arma real.*



*El engine 3D utilizado por 989 STUDIOS para realizar **Syphon Filter 2**, aunque en un principio resulta muy parecido al de la primera parte, pronto comprobaremos que es mucho más potente.*

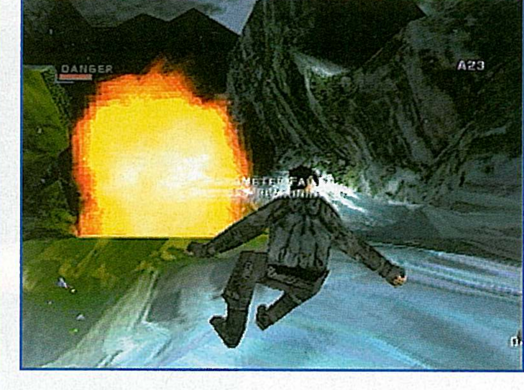
Entre nuestro arsenal encontraremos un útil cuchillo, el cual dejará fuera de combate a cualquier despistado que nos dé la espalda.



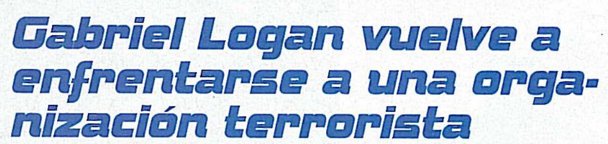




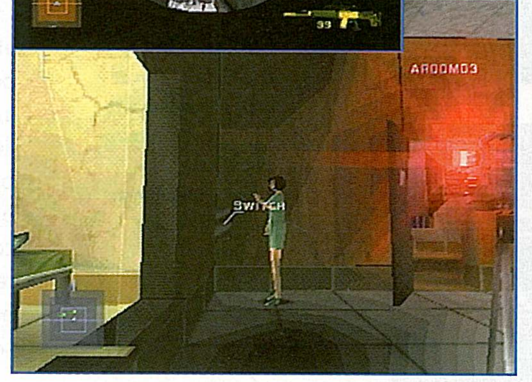




de los elementos que diferencian esta segunda parte del primer Syphon Filter es la posibilidad de jugar con varios personajes, no sólo con Gabriel Logan. Así, ya en las primeras fases, habremos alternado varias veces entre Gabe y Lian Xing en diferentes fases y lugares del mundo. Sin duda alguna, la novedad que más llama la atención de **Syphon Filter 2** es el modo multijugador, en el que, como si de un *shoot'em-up* subjetivo se tratase, deberemos abatir a nuestro contrincante ayudándonos con los objetos y las armas que encontremos por el camino. En el próximo número os mostraremos más detalladamente las virtudes de este grandísimo título de SONY COMPUTER. **DOC**



Gabriel Logan vuelve a enfrentarse a una organización terrorista





4 WHEEL THU

Por aquello de que el tremendo potencial de DREAMCAST permite a los programadores llegar a límites hasta la fecha insospechados en consola, MIDWAY vuelve a la carga con la conversión de otra de sus más conocidas recreativas inspiradas en el mundo del motor: 4 WHEEL THUNDER. Espectáculo, emoción y velocidad en 4X4 y al más puro estilo americano.

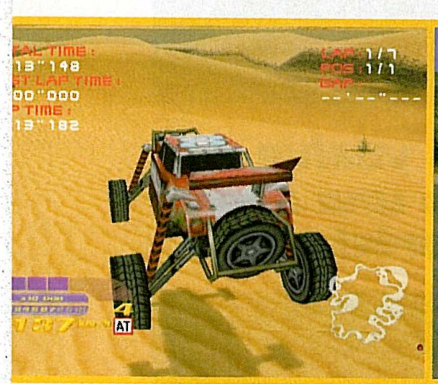
Los habituales de los salones recreativos tienen en **4 Wheel Thunder** para ***Dreamcast*** otra oportunidad de degustar la conversión potenciada y ampliada de otra ***Coin-Op*** de la compañía norteamericana MIDWAY.



4 Wheel Thunder es un poderoso y trepidante *arcade* de conducción que nos adentrará en el fascinante mundo de los 4X4 y en sus salvajes competiciones a campo abierto y en *Indoor*. Haciendo honor a sus orígenes de recreativa, este programa cuenta con una impecable apariencia y un gran diseño tanto en los coches como en los escenarios, con gráficos con *Gouraud Shading* y con un motor 3D tan potente que podremos disfrutar de 60 *frames* y 500.000 polígonos por segundo. Espectacular y a veces un pelín exagerado, **4 Wheel Thunder** es un juego de conducción con las mismas trazas de la recreativa de MIDWAY Hydro Thunder, es decir, pruebas de velocidad en las que los *items* de aceleración o turbos marcan el buen desarrollo de las carreras. Doce circuitos inspirados en localizaciones reales, cuatro categorías de vehículos todoterreno con tres cilindradas cada una, gran diversidad de condiciones atsmosféricas, algunos modos extra con respecto a la recreativa y una opción para dos jugadores simultáneos con varios subjuegos llenos de imaginación, son las principales bazas de **4 Wheel Thunder** para atraer al usuario de ***Dreamcast***. El nivel de dificultad, como en todo buen *arcade* que se precie, es realmente exigente y capaz de desesperar al no iniciado durante un tiempo. Para ganar sólo hay un camino, y éste es usar todos los











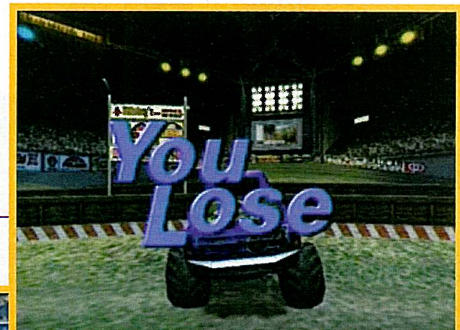
CIRCUITOS INDOOR *Son de unas dimensiones reducidas, pero sus trazados son enloquecedoramente enrevesados y complejos.*

ficha técnica

- FORMATO ● GD ROM
- GENERO ● CONDUCCION
- COMPAÑIA ● INFOGRAMES
- PROGRAMADOR ● MIDWAY
- PAIS ● EE.UU.



NDER



Si dejáis escapar algunas cápsulas turbo, éste será el resultado de vuestra partida. La única opción de victoria pasa por aprovechar todos los nitros que hay en el circuito.



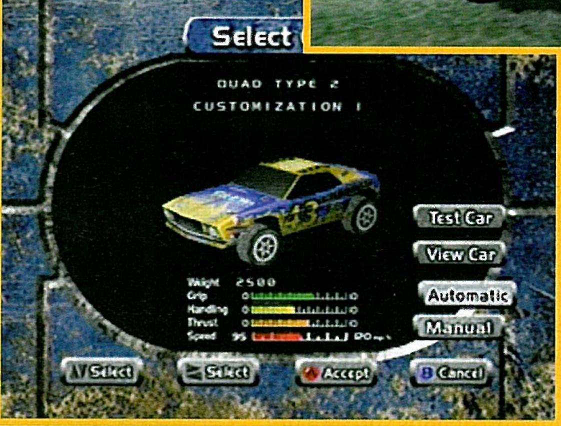
2 Jugadores

Con el espíritu *arcade* de **4 Wheel Thunder**, este modo para dos jugadores promete ser uno de los puntos más interesantes del juego. Además del típico modo *versus*, esta modalidad multijugador contará con otros subjuegos con globos o incluso con bombas. A la derecha, y aunque no tenga que ver directamente con este modo, podéis ver el aspecto de los bocetos que dieron lugar a los coches del juego.

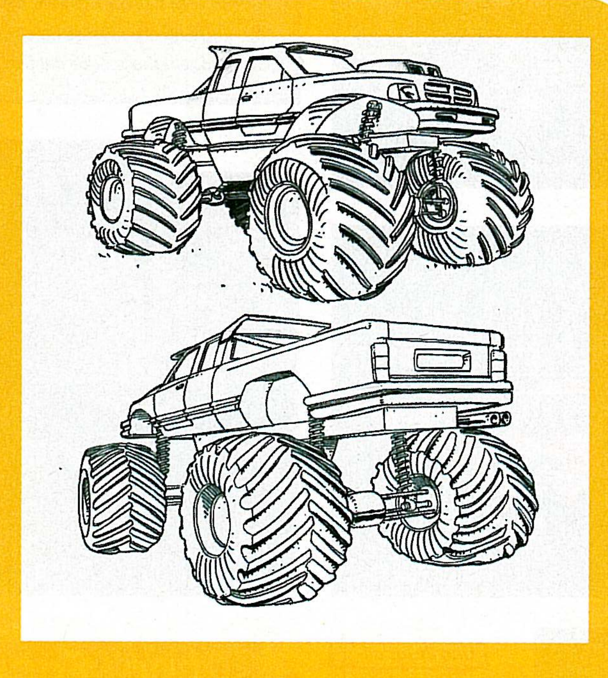






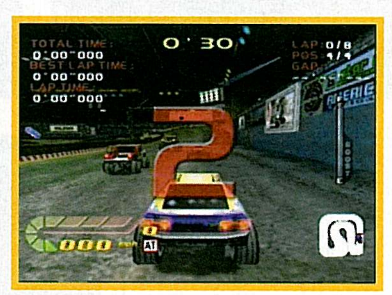


LOS PROTOTIPOS entre los que podremos elegir se corresponden, más o menos, con los que se suelen ver en las retransmisiones deportivas internacionales. El diseño y la decoración de los todoterrenos están cuidados hasta el último detalle.















turbos repartidos por la pista. De lo contrario, tendréis que acostumbraros a asumir el papel de meros segundones, porque los rivales son tremendamente veloces. Como sólo es una versión *beta*, es posible que **4 Wheel Thunder** para ***Dreamcast*** al final llegue con una dificultad algo más asequible. De no ser así, habrá que prepararse para pasar unas cuantas semanas delante del televisor para poder acabarlo. **DE LUCAR**

THE MASK OF ZORRO

Un héroe de Banderas



UBI Soft.
Saffire Corp.
8 Megas
Francia

Continúa el festival de UBI SOFT. Un festival que comenzó con RAYMAN, continuó con TONIC TROUBLE y, por el momento, termina con **THE MASK OF ZORRO**. Esta versión para ***GAME BOY COLOR*** es la única que se ha realizado del film protagonizado por **Antonio Banderas** y **Anthony Hopkins** (amén de la **Zeta-Jones**), lo que ha permitido que los programadores no tengan la obligación de ceñirse a ningún patrón ya preestablecido. Y a fe que parecen haberlo conseguido. **THE MASK OF ZORRO** (que en ocasiones recuerda al mítico BATMAN de los ordenadores de 8 *bits*) hace gala de unas cualidades técnicas envidiables. No es momento de evaluar dichos aspectos, pero no podemos dejar de adelantar que, por ejemplo, el cartucho va a contar con voces digitalizadas (en inglés, eso sí) que narrarán la historia, además de poner en liza unos escenarios sumamente bellos y repletos de color. Una de las cualidades más interesante del juego hará referencia a la lucha con los enemigos, técnica que recordará a la utilizada por MADE IN SPAIN en su inolvidable SIR FRED del año 1986. Lo más sorprendente, con todo, es que tal cantidad de añadidos y efectos se han logrado con tan sólo ¡¡8 Megas!! **J. C. MAYERICK**





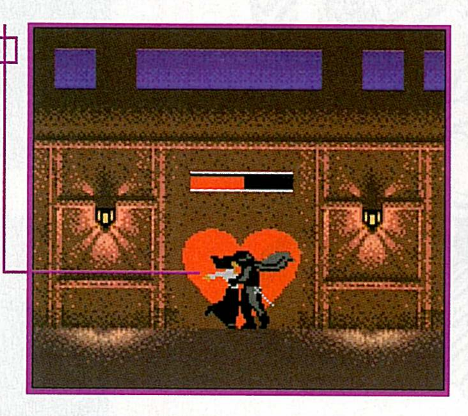
Secuencias del Juego





1 *Entre nivel y nivel se mostrarán imágenes extraídas del film...*

2 *...¡¡¡mientras una voz digitalizada va narrando la historia!!!*



SECRETOS DEL CORAZÓN
*Como si de una película se tratase, el jugador será conocedor de un nuevo secreto cuando **Banderas** se de el lote con la **Jones**...*





*Uno de los alicientes de **LA MÁSCARA DEL ZORRO** es la posibilidad de observar a la bella Catherine Zeta-Jones.*

Otro Zorro Legendario



1 *U.S. GOLD y DATASOFT firmaban este genial título del año 1986.*

2 *Pese a sus pobres gráficos, EL ZORRO era un juego excepcional.*

SUPER NUEVO

NUCLEAR STRIKE 64

La saga Strike aterriza en N64

THQ

Pacific P.&L.

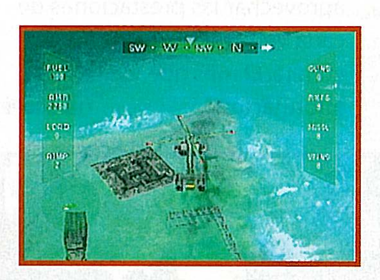
256 MEGAS

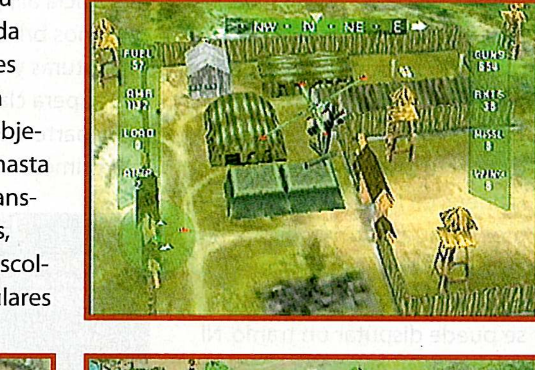
EE.UU



La saga **STRIKE** es una de las más populares creadas por ELECTRONIC ARTS fuera del terreno deportivo. Tras pasar por las consolas de 16 y 32 *bits*, así como por algunas portátiles, sorprendió el hecho de que no tuviera su reflejo en ***NINTENDO 64***. Más de 2 años después de que **NUCLEAR STRIKE** llegará hasta ***PLAYSTATION***, y de la mano de THQ, el citado juego es lanzado para los 64 *bits* de NINTENDO. La acción se desarrolla a través de diferentes fases, en las que un helicóptero es la clave fundamental para evitar que se desencadene una guerra nuclear. El control de la aeronave es muy similar a la ya clásica de toda la saga, incluyendo una variada gama de misiones que van desde la destrucción de objetivos concretos, hasta la liberación y transporte de rehenes, pasando por la escolta. Los espectaculares escenarios constituyen el apartado más destacado de un juego que en su conjunto constituye una fiel reproducción de la versión para ***PLAYSTATION***. Entre las diferencias puede citarse la ausencia de los cinemas que han ornamentado el comienzo de las diferentes misiones en las entregas de ***PSX***. De todas formas, y a pesar de llegar muy tarde, **NUCLEAR STRIKE** tiene capacidad para cubrir un espacio todavía libre en la consola de NINTENDO.

CHIP & CE



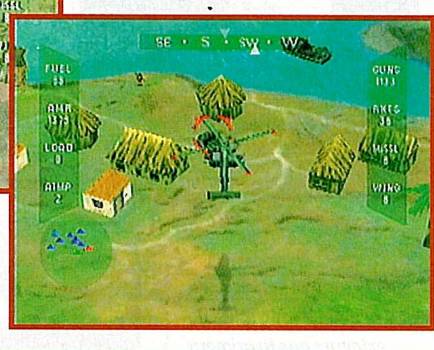








Los escenarios son uno de los aspectos más destacados del programa. Cada centímetro cudrado de terreno está lleno de sorpresas.



MISSION
ENEMY
ASSETS
Fuel
BRIEFING
OPTIONS

Cada escenario es reflejado en un completo mapa en el que se muestran, con un código de colores, los objetivos y otros puntos (como la base o las zonas en las que se encuentra combustible).

Vehículos





Entre los más de diez vehículos que pueden controlarse se encuentran helicópteros, hovercraft y tanques.

COLIN Mc RAE RALLY 2

CODEMASTERS

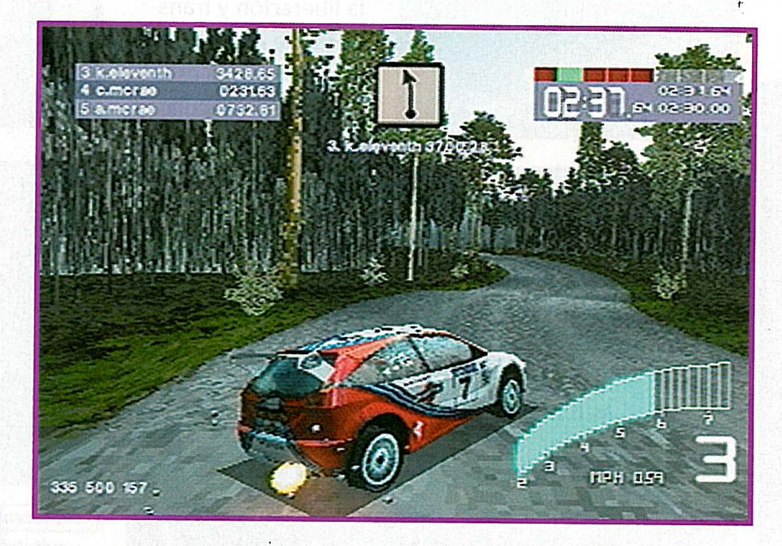
CODEMASTERS

CD ROM REINO UNIDO

La fuerza del Rey del Rally



Después de varios meses recibiendo pantallas del juego, y tras la presentación a la que asistimos en las oficinas de CODEMASTERS en **España** hace ya varios meses, por fin hemos podido tener en nuestras manos una *beta* jugable del que está llamado a ser mejor simulador de rally para ***PlayStation***. Eso sí, sus programadores se están tomando su tiempo para que no tenga ningún fallo posible, porque avanzan con tanta lentitud como brillantez. De esta manera, en la versión que tenemos en nuestras manos, apenas se puede elegir un coche, el Ford Focus obviamente, y sólo se puede disputar un tramo. Ni las opciones ni demás modos de juego se han incluido todavía. Así pues, aunque nos hemos limitado a disputar una y otra vez este tramo, creemos que la evolución gráfica del juego merecía aunque sea una página para mostraros las primeras sensaciones que nos transmite. En primer lugar, hay que hacer referencia al apartado gráfico, con unos brillos, una calidad en las texturas y un diseño general que supera claramente a su primera parte. Pero esto es sólo una primera impresión, ya que, insistimos, sólo hemos podido contemplar un tramo. Lo que también merece ser destacado es la jugabilidad, con un control del vehículo exigente pero intuitivo que recuerda en mucho al de la primera parte. Exigente porque, como todo simulador que se precie, exigirá la utilización del cambio de marchas y de los frenos para aprovechar las prestaciones de cada vehículo y no irnos a la cuneta. El mes que viene más información. **THE SCOPE**





El control del vehículo sigue siendo igual de exigente que la primera entrega, y a poco que nos desviemos del trazado original, pondremos nuestro coche mirando hacia Júpiter.



Las llamaradas del turbo en el tubo de escape al reducir de marcha hacen que se ilumine todo lo que les rodea, desde el asfalto hasta las briznas de hierba.

Repeticiones



Después de finalizar el Stage, se ofrecerá una repetición multiángulo de todo el recorrido, desde la salida hasta el «banderazo final». Como suele ser habitual, en ella se ofrecen las imágenes más espectaculares, con planos impresionantes de una calidad insólita.





SUPER NUEVO

TELEÑECOS MOTORMANIA

Marionetas a todo trapo

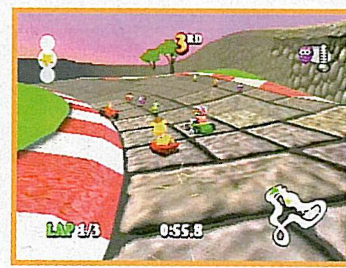
Sony C.E.
TRAVELLER'S T.
CD ROM
REINO UNIDO



Las populares marionetas de **Jim Henson** protagonizan su primer título para ***PSX***, con un *arcade* de conducción en la línea de CRASH TEAM RACING y SPEED FREAKS, surgido de la factoría TRAVELLER´S TALES. La rana Gustavo, Gonzo, Animal, la rata Rizzo o la arrebatadora cerda Peggy son algunos de los hasta 25 personajes del universo «Teleñeco» seleccionable en este peculiar juego de coches, cuyos circuitos se basan en los seis diferentes largometrajes que los *Muppets* han protagonizado hasta el momento, incluida la reciente MUPPETS FROM SPACE. Aunque a primera vista su mecánica pudiera parecer demasiado similar a la del resto de clónicos de MARIO KART, **TELEÑECOS, MOTORMANIA** incluirá algunos detalles novedosos respecto a otros *arcades* de conducción, como la bonificación de puntos no sólo por llegar el primero a la meta, sino por ser el que mejor haya arrancado desde la línea de salida o el que más haya fastidiado a los contrarios. Como todas las producciones de T. TALES para ***PSX***, **MOTORMANIA** ofrece unos gráficos deslumbrantes, a la altura de los personajes que reproduce. Llegará en un par de meses. **NEMESIS**







Los circuitos de Motormania están basados en los seis largometrajes de los Muppets



TELEÑECOS, MOTORMANIA *encierra un incontable número de secuencias de vídeo extraídas directamente de las seis películas protagonizadas por los Teleñecos, desde* THE MUPPETS TAKE MANHATTAN *(de 1984) hasta la reciente* MUPPETS FROM SPACE.





MOTORMANIA *permite elegir piloto entre 25 personajes.*



TRAVELLER´S TALES *no ha olvidado incluir en el juego el siempre divertido modo Versus para dos jugadores, que se suma a las otras opciones para un único jugador.*

SUPER NUEVO

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

Que la fuerza de tu Stand te acompañe

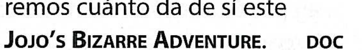
Virgin Int.

Capcom

CD ROM

JAPÓN





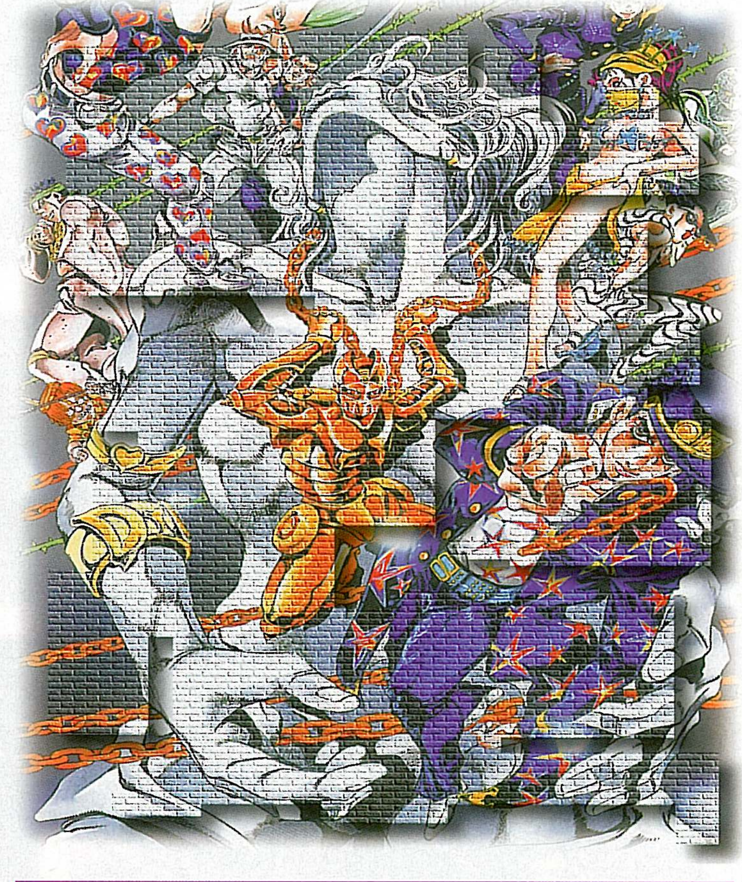
La primera y, seguramente, última conversión a PLAYSTATION de una recreativa de CAPCOM basada en el *hardware* ***CPS-3***, hace aparición en **España** de mano de, cómo no, VIRGIN INTERACTIVE. En la sección MADE IN JAPAN del número 92 os presentamos la versión japonesa, la cual está basada, al igual que ésta, en un manga creado por **Hirohiko Araki**, también creador de BAOH, serie de comics distribuída en **España**. El *engine* de **JOJO'S** es similar al de STREET FIGHTER ALPHA 3, hasta el punto de poseer un sistema de menús y de cargas idéntico, lo cual significa que, si bien su calidad gráfica no será tan elevada como la de la versión de ***CPS-3***, el único título comparable a su calidad será SFA3. Por si no tuvisteis la oportunidad de leer el comentario de la versión japonesa, **JOJO'S BIZARRE ADVENTURE** a primera vista parece un *beat'em-up 2D* convencional, aunque el aspecto que lo diferencia de los demás juegos de lucha es su original y divertido modo historia. Dicho modo no sólo sirve de apoyo argumental a cada uno de los combates del juego, ya que su principal atractivo radica en la inclusión de diversos mini-juegos que deberemos superar para avanzar en el juego, como si de un combate más se tratase. El mes que viene os mostraremos cuánto da de sí este **JOJO'S BIZARRE ADVENTURE**. **DOC**





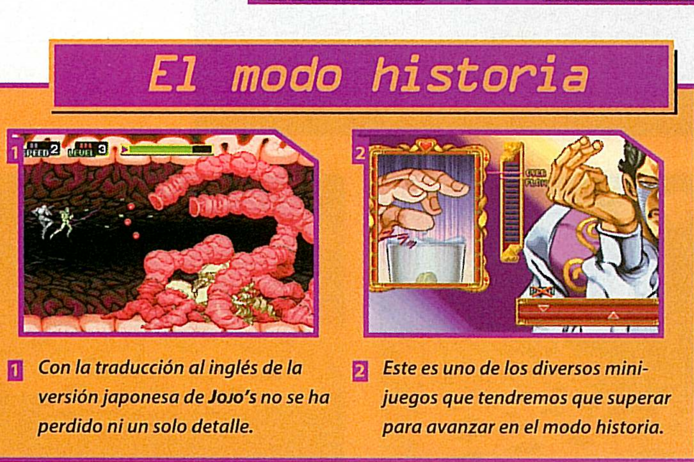


Todos los especiales de ***JOJO'S BIZARRE ADVENTURE*** *son tan impresionantes como el que podéis ver en esta pantalla. Algunos de los personajes son tan feos que matan con sólo verlos.*



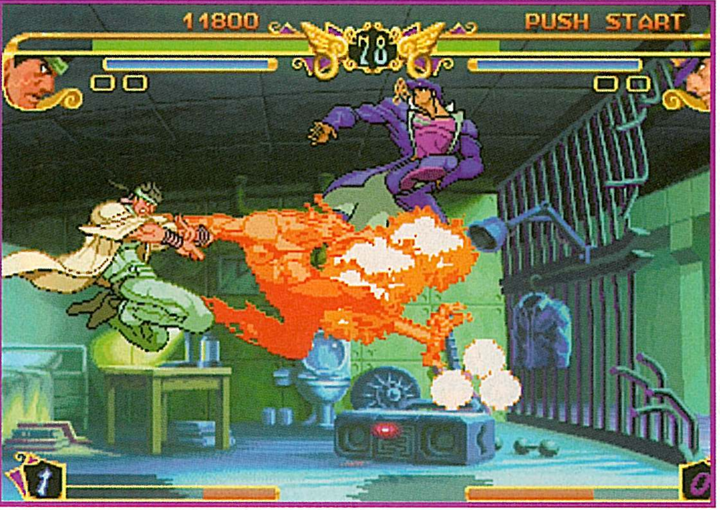


El modo historia



1 *Con la traducción al inglés de la versión japonesa de Jojo's no se ha perdido ni un solo detalle.*

2 *Este es uno de los diversos mini-juegos que tendremos que superar para avanzar en el modo historia.*



PlayStation • Beat'em-up

MEDIEVIL 2

Mucho más que una simple secuela

SONY C.E.E.
SCEE Cambridge
CD ROM
REINO UNIDO

Desde antes, incluso, de poner a la venta el MEDIEVIL original (nada menos que 800.000 copias vendidas en todo el mundo), la gente de SCEE CAMBRIDGE ya trabajaba en su secuela. Una continuación largamente esperada por los usuarios de ***PLAYSTATION*** y que llegará a **Europa** hacia el mes de Abril, con importantes innovaciones tanto en el aspecto técnico (gráficos y sonido) como en la mecánica de juego. La línea argumental de **MEDIEVIL 2** se inicia 500 años después de la primera entrega, en plena época victoriana. Los huesos de Sir Dan reposan en una remota sala de museo, cobrando vida de nuevo para enfrentarse al archivillano de turno, en este caso el infame Lord Palethorn (aristócrata, criminal y, en sus ratos libres, practicante de magia negra). Aunque por el momento sólo hemos tenido acceso a una *beta*, **MEDIEVIL 2** ya incorpora muchos de los elementos prometidos por SCEE CAMBRIDGE, como la mejora en la animación del personaje, la utilización de un *engine* bastante más potente y suave y la reducción de los tiempos de carga desde CD. Puesto a sorprender desde el primer momento, **MEDIEVIL 2** hace una ejemplar demostración de todas estas nuevas cualidades técnicas con la aparición de un gigantesco esqueleto de dinosaurio que hace las funciones de primer jefazo del juego. La música, otro de los grandes aciertos del primer MEDIEVIL, sigue homenajeando a **Danny Elfman** (el compositor de las películas de **Tim Burton**), aunque **Andrew Barnabas** y **Paul Arnold**, auto-











*El desarrollo de **MEDIEVIL 2** ha corrido a cargo de SCEE CAMBRIDGE STUDIO, el mismo grupo de programación que dio vida a la primera entrega.*

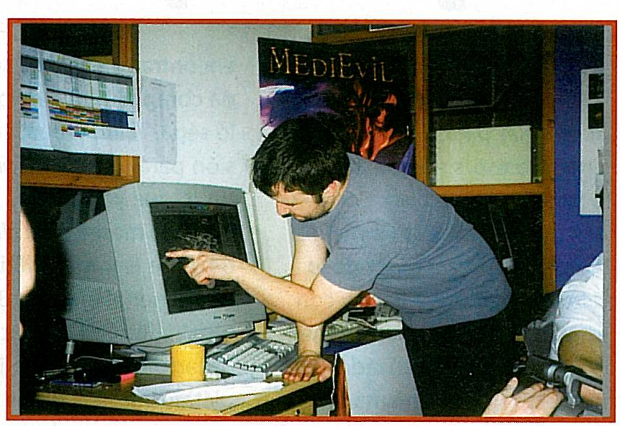




J. C. Mayerick se va de picos pardos



Sony C.E. trasladó al grueso de la prensa europea (y no nos referimos a DE LUCAR) hasta la bella ciudad de CAMBRIDGE, donde mostró cómo se llevaban a cabo los últimos retoques de MEDIEVIL 2. La noche anterior, por cierto, organizó una fiesta medieval en un pequeño caserón situado en lo más profundo de un bosque.

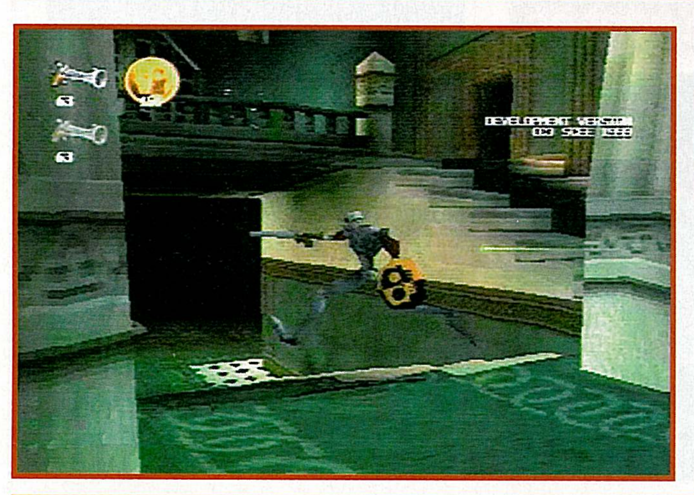


res del *Score* del juego, reconocen también la influencia de **John Williams** y **James Horner** y la música clásica del siglo XIX. En cuando a la mecánica de juego, los cambios parecen inicialmente mínimos (como en el primer MEDIEVIL, es posible recoger todo tipo de armas y objetos durante la aventura, como espadas, hachas, ballestas o antorchas). Más adelante es posible controlar hasta tres variaciones diferentes de Dan: DanHand, HeadlessDan y Dankenstein. Y es que en algunas partes del juego, Dan pierde literalmente la cabeza (se la arranca un loro), viéndose obligado a buscarla mediante el uso de la vista en primera persona. Curiosamente, la reducción de los tiempos de carga no afectará en absoluto a la longitud de las fases, 17 en total, en las que se alternan a la perfección los puzzles con el componente *arcade*. En unos meses tendremos acceso a la versión final de **MEDIEVIL 2**, y podremos comprobar si se ha vuelto a pulverizar el mito de que «segundas partes nunca fueron buenas».

NEMESIS



Sir Dan Fortesque



Aunque la fisonomía de sir DAN no parece mostrar cambios respecto a la primera entrega, más adelante sufrirá tres transformaciones relacionadas con la pérdida de su cabeza, robada por un pérfido loro.

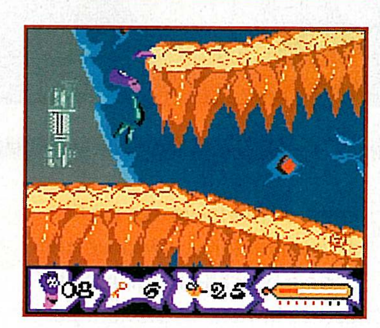
TONIC TROUBLE

Tras la sombra del gran Rayman

UBI SOFT
Ubi Soft
8 MEGAS FRANCIA

UBI SOFT parece que le ha cogido el truco a esto de programar para ***Game Boy Color***, y no sólo eso, sino que además lo hace bastante bien. Con RAYMAN puede sentar un inmejorable precedente, a tenor de lo visto en la primera *beta*, y con este **TONIC TROUBLE** parece mantenerse el nivel alcanzado. Por supuesto que el carisma de **TONIC TROUBLE** no es el mismo de RAYMAN, pero en todo caso, muestra un aspecto muy similar a éste. La variedad de niveles, por ejemplo, será abundante, con cinco localizaciones diferentes en las cuales se espera encontrar tres niveles de elevada complejidad. Para quien no lo sepa, **TONIC TROUBLE** es la versión para ***Game Boy Color*** de un título que ya apareció hace algunos meses para ***Nintendo 64***. Ante la imposibilidad de mantener el entorno 3D del original, UBI SOFT ha optado por desarrollar un clásico juego de plataformas en el que los gráficos, como ya suele ser habitual en los títulos de la compañía francesa, cobran un protagonismo especial. Lo más interesante, sobre todo para aquellos que ya conozcan el título original, es que UBI SOFT mantiene todos los elementos de éste, incluyendo a los personajes principales, como Doc o el simpático ser oculto tras el periódico que guiará al personaje protagonista. La idea de sus creadores, por otro lado, era la de no crear un juego excesivamente lineal, y a tenor de lo visto en la versión *beta* con la que se ha realizado este primer contacto, el objetivo se ha cumplido. De hecho, el jugador deberá volver en repetidas ocasiones a los niveles ya visitados, bien en busca de elementos imprescindible para la finalización de la aventura, bien en busca de secretos con los que alargar la vida del juego.

J. C. MAYERICK

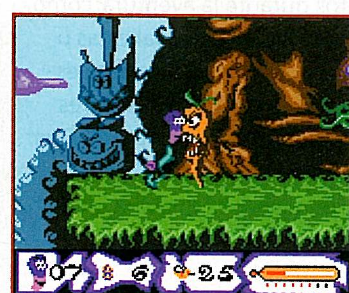


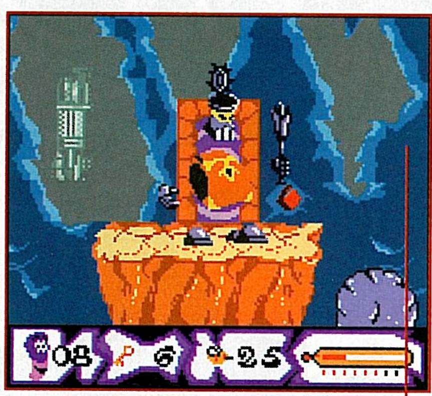
Tonic Trouble, como Rayman, tiene en los gráficos la mejor tarjeta de presentación



Al igual que en RAYMAN, TONIC TROUBLE cuenta con unos gráficos impropios de esta consola.



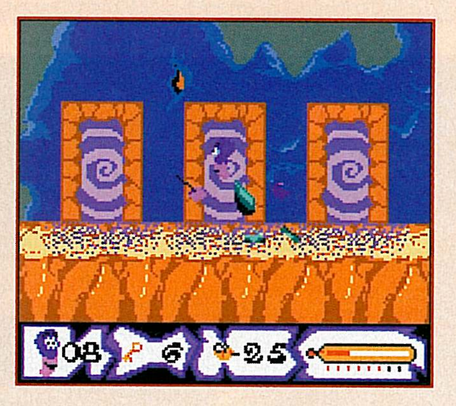




Algunos jefes finales, como el que se muestra sobre estas líneas, contará con un tamaño muy elevado, algo que se logra utilizando la misma técnica de RAYMAN de no incluir articulaciones.

Los 5 continentes





En cada continente el jugador deberá superar tres niveles, a los que se accederá por diferentes puertas.

SUPER NUEVO

TOSHINDEN 4

Virgin Int.
TamSoft
CD ROM
JAPÓN

La más antigua saga de PlayStation

Parece que fue ayer cuando, aún jugando a los últimos títulos creados para ***Super Nintendo***, una pequeña consola irrumpía en el mercado con un par de juegos que la encumbraron desde el mismo día de su lanzamiento. La consola, claro está, era ***PlayStation***, y entre esos impresionantes e innovadores títulos se encontraba el primer Toshinden, tercero en discordia, que no necesariamente en calidad, tras la aparición de recreativas como Virtua Fighter 2 y Tekken. Ahora, cinco años después de aquel histórico acontecimiento, la cuarta entrega del título de TAKARA llega hasta nosotros de la mano de VIRGIN. Al igual que ha ido ocurriendo con cada uno de los Toshinden aparecidos, esta cuarta parte poco tiene que ver con los anteriores, ya que el sistema de juego ha cambiado (ahora los combates serán de tres contra tres, al estilo KOF) y la práctica totalidad del elenco de personajes antiguos ha sido sustituido por otros nuevos. Las novedades de este nuevo Toshinden no se quedan ahí, ya que la gente de TAMSOFT (programadores de todos los Toshinden) ha incluido decenas de detalles, como los diferentes tipos de escenarios (como los del primero y segundo, como los de Toshinden 3 y algunos nuevos) y los ataques nuevos (como los *Weapon Repel*, los *Unblockeables*, los *Guard Cancel* o los *Attack Reversal*). Uno de los aspectos más interesantes de este nuevo título de TAKARA es la inclusión de una impresionante base de datos, con bocetos, diseños, ilustraciones, voces y efectos de sonido de todos los personajes del juego y la incorporación de siete minijuegos entre los que destacan Puzzle Arena Toshinden y Toshinden Dance. El mes que viene más y mejor. **DOC**

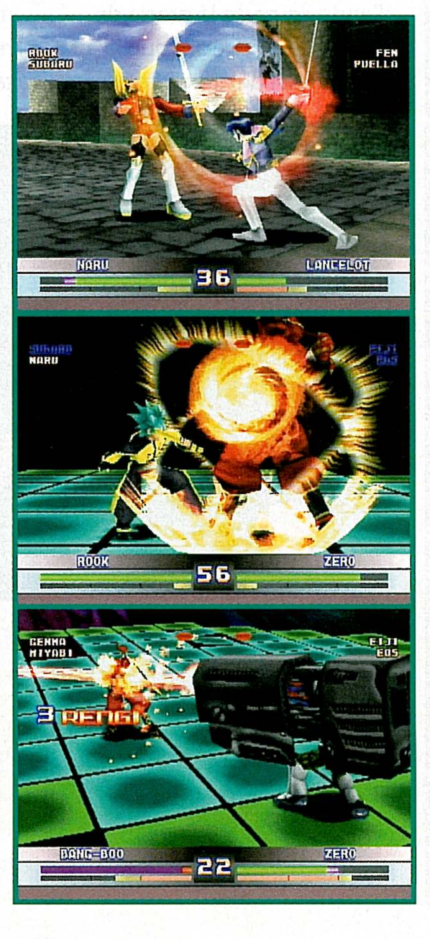


*En uno de los modos de juego de **Toshinden 4** tendremos que realizar determinadas tareas para vencer, como si del modo Mission Battle de Soul Calibur se tratase.*









Arriba, uno de los combates en los que la única manera de vencer al oponente será lanzándole fuera del ring. Abajo, si os fijáis bien, podéis ver que el nombre del jugador de la derecha es Eiji, protagonista de los dos primeros Toshinden. Además de Eiji, podremos seleccionar a dos personajes secretos más.

Cuando te hartes de pegarte...

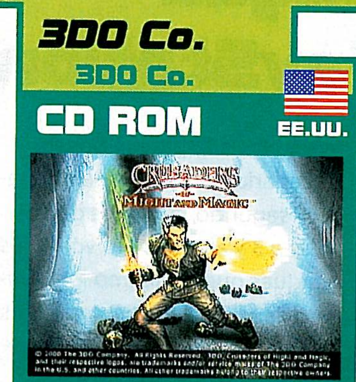


Si ya estás cansado de pegarte, Toshinden 4 te brinda la posibilidad de dedicar tu tiempo con los mini-juegos y con una base de datos repleta de ilustraciones.



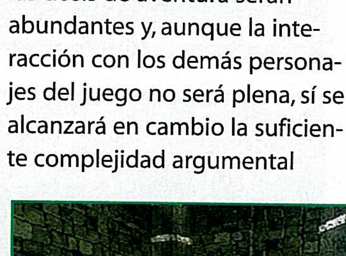
CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC

3DO Co.
3DO Co.
CD ROM
EE.UU.



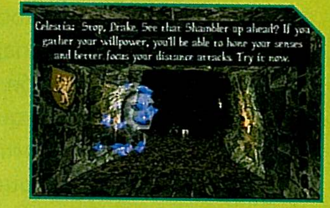
Un toque diferente

Con la buena reputación del clásico Heroes of Might and Magic para ***compatibles PC***, 3DO decide hacer una nueva incursión en el sector de las consolas, esta vez de la mano del *RPG* más clásico, ese que en contadas ocasiones llega a las consolas (es un género más propio de los ordenadores). Pero como todo producto destinado al sector de las consolas, **Crusaders of Might and Magic** ha tenido que pasar por el filtro de las 3D, perdiendo en parte la gracia de dicho género. De ahí que la apariencia final del juego se asemeje más a la de un título como Tomb Raider. En cualquier caso, las dosis de aventura serán abundantes y, aunque la interacción con los demás personajes del juego no será plena, sí se alcanzará en cambio la suficiente complejidad argumental como para que el juego no resulte falto de interés en ningún momento. Lo que más llamará la atención, con toda seguridad, será el excelente despliegue de magias que, a modo de efectos gráficos, serán representados en cada enfrentamiento (aunque sin llegar al despliegue visual de los *RPG* japoneses). Es de agradecer que los usuarios europeos, más acostumbrados a este tipo de *RPG*, puedan por fin disfrutar de un juego de estas características. Si al final merecerá la pena o no, es otro tema. **J. C. MAYERICK**

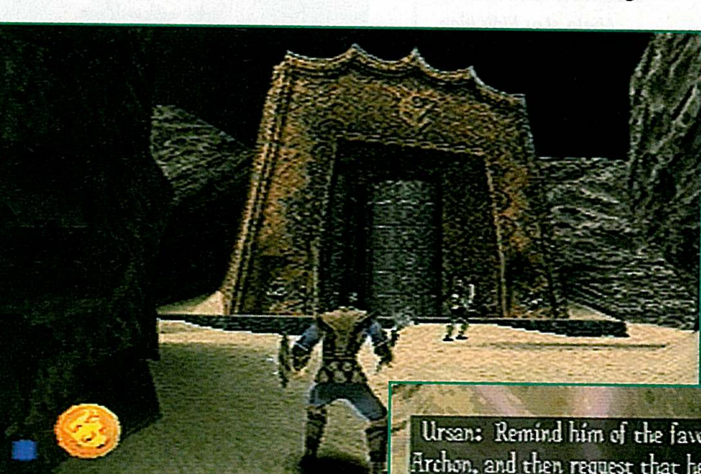


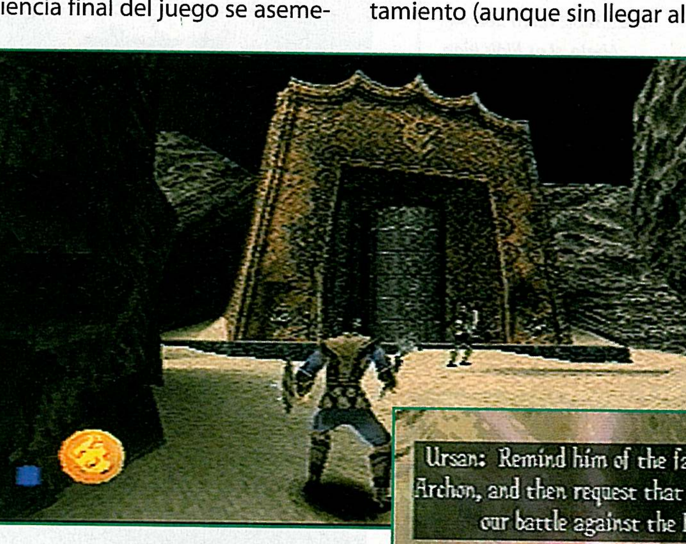


Alto nivel de detalle



Gráficamente, Crusaders of Might and Magic ofrece un entorno bastante sólido, con personajes muy detallados y abundantes efectos especiales en los combates con los enemigos.





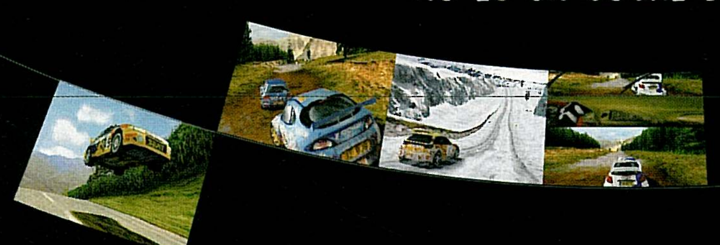


*Aunque la prominencia de sus piezas bucales pueda hacer pensar lo contrario, el personaje de la imagen no es el sobrevalorado jugador del Inter de Milán, **Ronaldo**.*

PlayStation
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

NO OLVIDES MIENTRAS CAMBIAS DE MARCHA CADA DOS SEGUNDOS, A TODA VELOCIDAD Y SORTEAS PUENTES, VALLAS, CURVAS CERRADAS Y VIGILAS LA TEMPERATURA DEL ACEITE, LOS EQUIPOS ELECTRÓNICOS, LA PRESIÓN DE LOS NEUMÁTICOS Y LA POSICIÓN EN EL MAPA, **FIJARTE EN EL CRONO.**

NO ES UN COCHE DE RALLIES, ES EL INFIERNO.

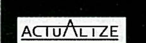












www.rallychampionship.net

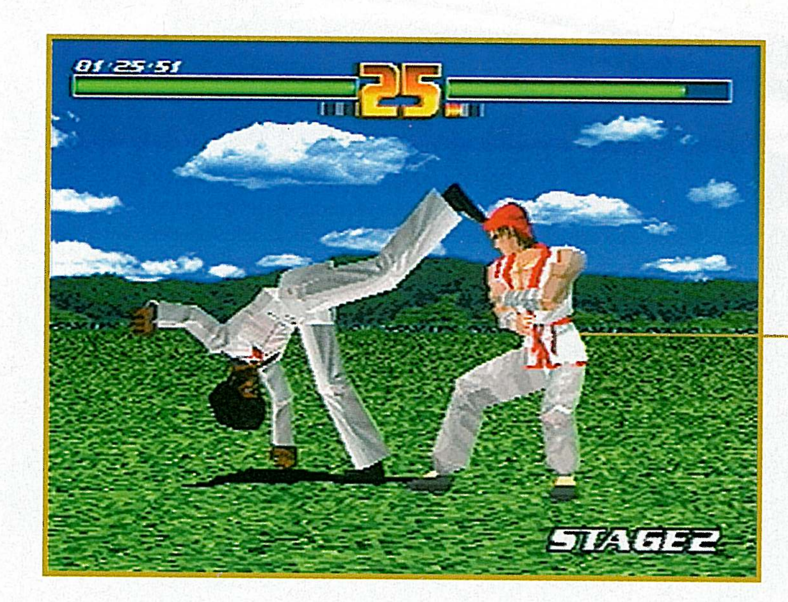
www.electronicarts.es

Distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid España Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65 TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40**

FIGHTER MAKER

Virgin
Ascii
CD ROM
Japón

Diseña tu propio beat'em-up 3D



Todos los luchadores del juego poseen un estilo que imita al de personajes de otros beat'em-up. En pantalla, un clon de Eddy.

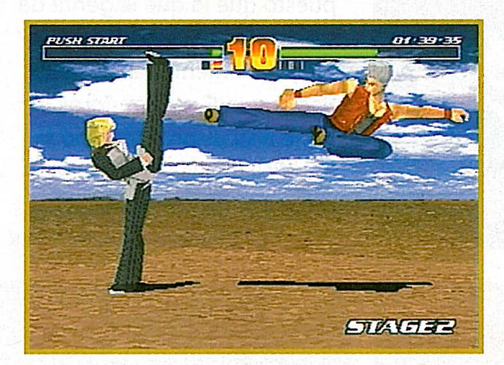
El único personaje conocido de **Fighter Maker** es éste que veis en la pantalla, Skullomania, procedente de **Street Fighter EX**.

Después de ver cientos de programillas de *PC* cuya finalidad es la de crear nuestro propio juego de lucha, ya era hora de que alguna compañía se decidiera a programar algo parecido para ***PSX***. ASCII ha sido la encargada de crear dicho título, denominado **Fighter Maker**, el cual difícilmente habría salido de **Japón** si no hubiéra sido gracias a la gente de AGETEC, los cuales se están dedicando a lanzar en **EE.UU.** las maravillas niponas menos conocidas. **Fighter Maker** no es necesariamente un «creador» de *beat'em-up*, ya que si nuestra imaginación, habilidad o, simplemente, nuestra vaguería nos impide plasmar en el título hasta el más mínimo de los movimientos, el juego incluye un modo *arcade* en el que podremos luchar, como si de cualquier otro *beat'em-up* 3D se tratase, con cualquiera de los 19 personajes que ya vienen perfectamente diseñados y completados. Aunque el modo *Arcade* es muy divertido (más incluso que algunos de los *beat'em-up* 3D existentes en el mercado), donde **Fighter Maker** resulta una auténtica revolución es a la hora de crear nuestros propios personajes. El programa tan sólo nos dará hechos los diseños de cada uno de los luchadores, todo lo demás, desde la animación de cada uno de los golpes hasta la selección de efectos de sonido que estos producen en cada uno de sus fotogramas, es realizado por nosotros. Para comenzar el proceso de creación de un personaje deberemos seleccionar un diseño visual de éste y su



En esta fase del proceso de creación de personaje deberemos seleccionar el lugar que golpeará al oponente, el sonido que producirá cada uno de los frames de animación (normalmente al ejecutar y al golpear), etc.

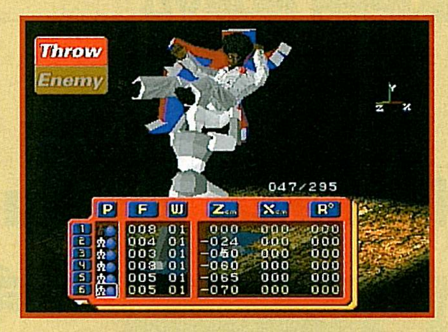
Con esta opción elegiremos la posición de nuestras manos en cada uno de los fotogramas de animación de determinados movimientos.



estilo de lucha, lo cual tan sólo influirá en su forma de moverse. Hecho esto, lo siguiente será crear todas y cada una de sus animaciones para los golpes, llaves y celebraciones, teniendo en cuenta estos elementos: animación (colocando cada parte del cuerpo a nuestro gusto en cada *frame*), número de fotogramas que emplea el golpe, energía que restará al rival, la respuesta del oponente (*counter, launcher, unblockeable*), punto del cuerpo que golpeará, sonido FX que producirá al ejecutarse y al golpear y secuencia que habrá que realizar con el *pad* para efectuarlo. Completado nuestro personaje, sólo queda dotarle de una inteligencia artificial, la cual se basará en los movimientos del oponente, dando un porcentaje de posibilidad a cada golpe de nuestro personaje en el momento adecuado (oponente en el suelo, de espaldas, etc.). Gracias a «*Virgin'em-up*» podremos disfrutar en breve de **FIGHTER MAKER.**

DOC

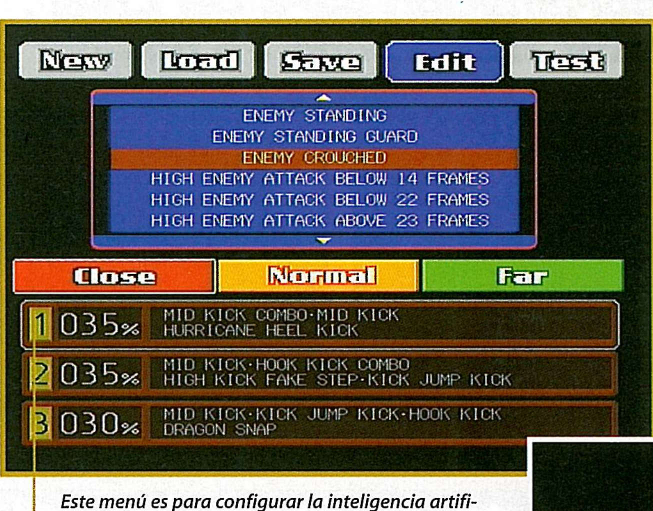
Animación







El punto más complicado de FIGHTER MAKER es la animación de nuestro personaje, en la cual intervienen factores como la posición de todos y cada uno de los miembros del luchador, colocación en pantalla, velocidad, efectos de sonido empleados en la ejecución de los golpes, etc.



Este menú es para configurar la inteligencia artificial de nuestro luchador. Consiste en dotar al personaje de tres golpes posibles para cada situación.





Fighter Maker te da la oportunidad de sentirte un programdor, creando tus propio beat'em-up









En la pantalla que está más a la izquierda podéis ver todas las opciones disponibles del modo Edit, el de creación del juego.

RAYMAN

Belleza en su estado más puro

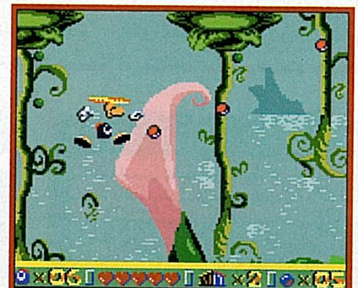


Con la boca abierta nos quedamos cuando el primer cartucho de **RAYMAN** (todavía en versión *Beta*) cayó en nuestras manos. Parece difícil pensar que la esencia del clásico que arrasó tiempo atrás en ***PLAYSTATION***, ***SATURN***, ***JAGUAR*** y **COMPATIBLES *PC*** haya podido ser portado con tanta fidelidad. No se resienten ni el *scroll*, ni las animaciones de los personajes (tan abundantes y simpáticas como siempre), ni el número de fases, que aunque en configuraciones diferentes, siguen mostrando la misma bella presencia del original. En ciertas ocasiones, incluso, parece como si sus programadores se hubiesen saltado a la torera la limitación lógica de cuatro colores por carácter. No es así, puesto que lo que la gente de UBI ha hecho es explotar, simple y llanamente, las posibilidades que ***GAME BOY COLOR*** pone a su disposición. Eso sí, es difícil que la versión final mejore lo que tenemos en nuestras manos. **J. C. MAYERICK**









Rayman marca un hito en la programación para GB Color. Desde ahora todo es posible







*Uno de los elementos fundamentales de **RAYMAN** es saber que casi todos los elementos del original están presentes en éste.*

Magia en tu Game Boy Color

1 *Las secuencias de introducción son el preludio de la belleza del juego.*

2 *Pese a que pueda parecerlo, **RAYMAN** no utiliza técnicas especiales.*



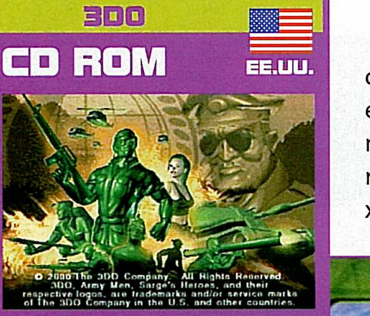


SUPER NUEVO

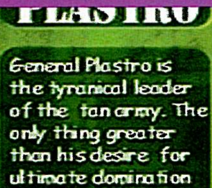
ARMY MEN
SARGE'S HEROES

VIRGIN
3DO
CD ROM
EE.UU.

Lo soldaditos siguen en guerra



Sólo hemos podido ver una versión *beta* de este **Army Men Sarge´s Heroes** para ***PlayStation***, pero estamos por asegurar ya que no va a ser ni tan buena ni tan brillante como la de ***Nintendo 64***. Sin que ello suponga un drama insalvabable, el juego al fin y al cabo es el mismo, los programadores deberían realizar importantes mejoras en el apartado gráfico para añadirle algo de gracia a los personajes y escenarios. Los movimientos del entorno y la cámara son buenos y le dan unas cuantas vueltas a los de Army Men 3D que vimos hace un mes. A primera vista, los mapeados y la estructura de las fases son similares a la versión de ***Nintendo 64***, pero creemos que esta entrega de ***PlayStation*** tiene un grado de acción algo más frenético y, por lo tanto, una dificultad mayor. Aquí las fases tienen un tamaño considerable y nuestros enemigos poseen una puntería demencial y una inteligencia que no habíamos visto aún en ninguno de los otros **Army Men.** Emoción, tensión y unas misiones realmente ingeniosas y divertidas parecen suficientes argumentos para que tengamos en cuenta este **Army Men Sarge´s Heroes** de ***PlayStation***. Con unos cuantos retoques seguro que lo encontraremos entre uno de los más interesantes de este género para jugarlo durante los próximos meses. **DE LUCAR**



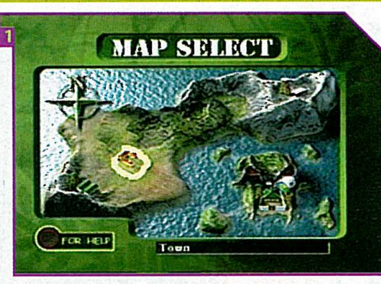




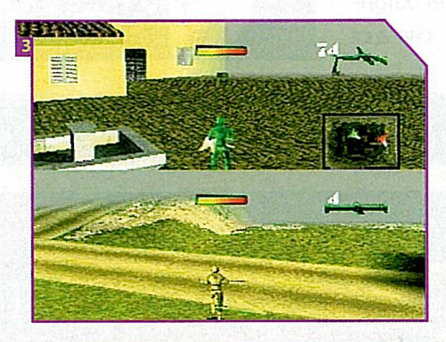




Historias de la p... mili





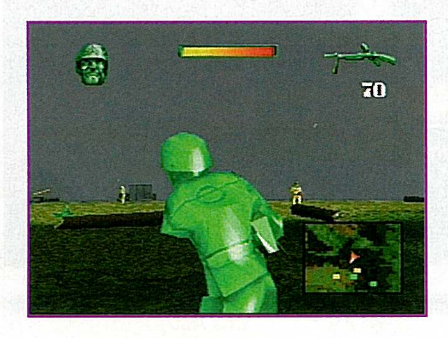




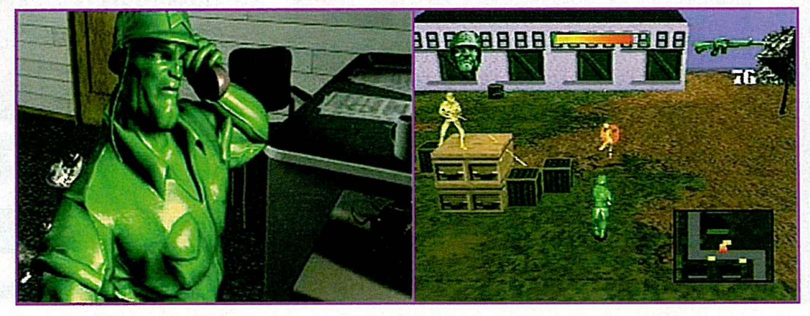
1 *Este es el aspecto del mundo de los **Army Men**. En esta gran isla hallaréis los seis mundos.*

2 *Antes de liarte a tiros, será mejor que te pases por el entrenamiento y conozcas las armas.*

3 *El modo para dos jugadores tiene buena pinta pero aún estaba en pañales como **Doc**.*



En el juego encontraréis unos cuantos vídeos con escenas que, por su tremenda calidad, parecen sacadas de la mismísima película de animación Toy Story 2 de DISNEY. Una pena que ni las voces ni los textos estén doblados.

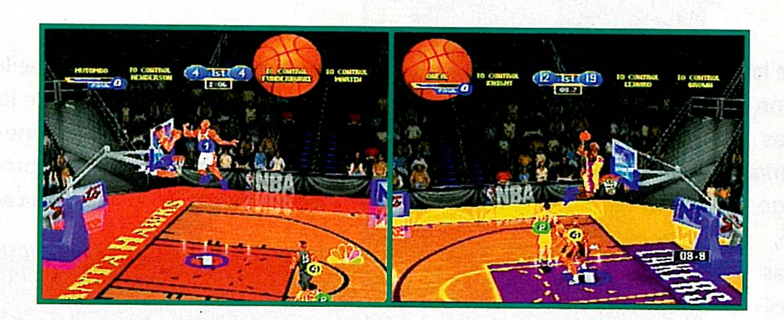


SUPER NUEVO

SHOW TIME NBA ON NBC

INFOGRAMES
Midway
CD ROM
EE.UU.

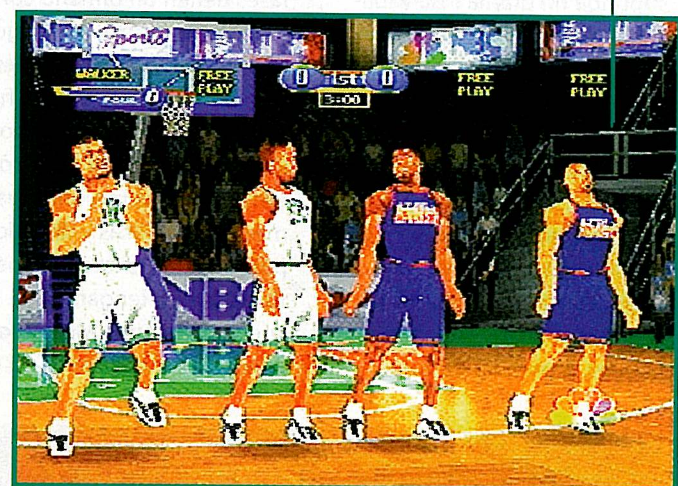
Vuelve un clásico

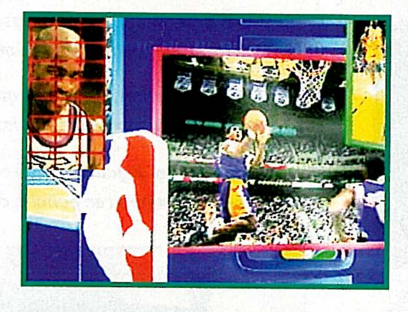


El sencillo control deja muy clara la concepción arcade del juego. A la vista de este programa no hay duda de que el original era una recreativa.

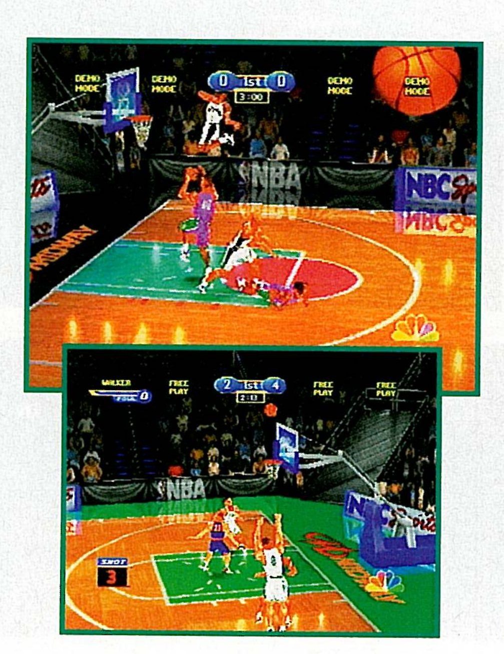
MIDWAY fue la creadora del formato que recoge partidos dos contra dos a cancha completa. Este formato ha estado ligado a la compañía norteamericana ACCLAIM (ARCH RIVALS y NBA JAM). Sin embargo, en esta ocasión es INFOGRAMES la encargada de su distribución en el mercado europeo. Cuando la fórmula ya está más que explotada, el citado formato vuelve a *PLAYSTATION* tras varios años de ausencia en esta consola. En el programa colabora la cadena NBC, con lo que se pretende dar una aire televisivo a la presentación visual de los partidos. Los protagonistas vuelven ser los integrantes de los diferentes equipos de la **NBA**, aunque se incluye un editor como novedad. Los gráficos nos muestran polígonos con texturas con una resolución algo más baja de la que estamos acostumbrados en los últimos lanzamientos. Una vez más, los alicientes se centran en la sencillez en el control de los jugadores, en la dinámica del juego y en la espectacularidad de las canastas. En este sentido los mates toman el papel estelar, con saltos que llevan a los jugadores fuera de la pantalla durante unos segundos para después machacar sin piedad el aro. En definitiva una nueva versión renovada de uno de los clásicos más jugables del baloncesto.

CHIP & CE

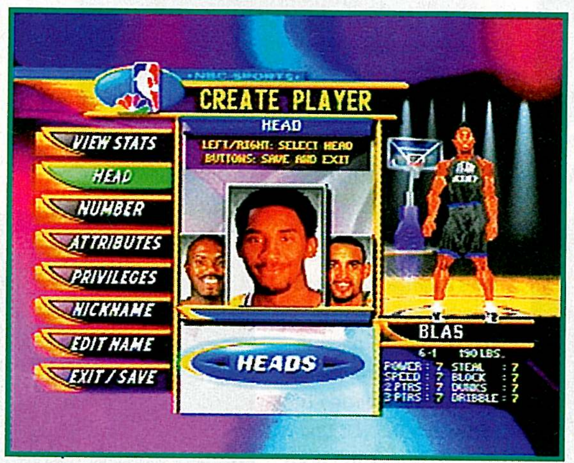




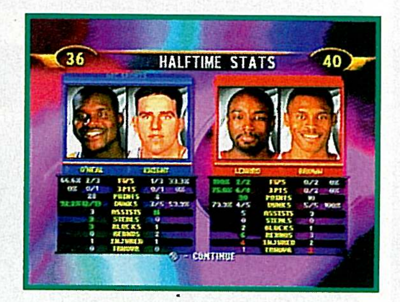




Jugadores de la NBA



Al igual que las versiones de NBA JAM, el programa incluye jugadores de la NBA. Además, incorpora un editor.



PlayStation • Deportivo

SUPER NUEVO

RADIKAL BIKERS

INFOGRAMES
Bit Managers
CD ROM
ESPAÑA

Una margarita y dos panes de ajo

Una de las recreativas con mayor éxito de los últimos meses llega hasta *PLAYSTATION* de la mano de la prolífica INFOGRAMES. El programa nos pone en la piel de un repartidor de pizzas que con su endeble ciclomotor tiene que sortear mil y un peligros para llevar los pedidos hasta su destino. Una de las atracciones del programa se encuentra en los diferentes vehículos que pueblan las calles, así como en los objetos y ciudadanos que los rodean. Los escenarios presentan un camino principal, aunque es posible encontrar algunos atajos más o menos escondidos con los que ahorrar un poco de tiempo. Sin embargo, el protagonista no lucha sólo contra el tráfico, ya que la competencia también participa en esta frenética carrera. La concepción del juego es totalmente *arcade*, como se pone de manifiesto con el sencillo control de los ciclomotores y en los gráficos simplistas. Además, durante los distintos recorridos, se ocultan algunos iconos con los que se puede aumentar la velocidad o apartar todo lo que se ponga en nuestro camino durante unos segundos. Con vistas en la versión final, la jugabilidad está asegurada, aunque sería conveniente optimizar el apartado gráfico.

CHIP & CE



GAELCO, compañía española clásica en los salones recreativos, ha sido la creadora de la recreativa que, con el mismo título, ha sido una de las revelaciones de la temporada.



Los protagonistas del juego son repartidores de pizzas de diferentes compañías. El reto es llegar antes que la competencia sorteando el tráfico y demás obstáculos, en lo que puede ser una imagen cotidiana de cualquier gran ciudad en hora punta.

Dos Jugadores





No podía faltar el modo para dos jugadores. en el mismo sólo aparecen las dos motos rivales, sin que ningún otro vehículo se les interponga en el camino.



SUPER NUEVO

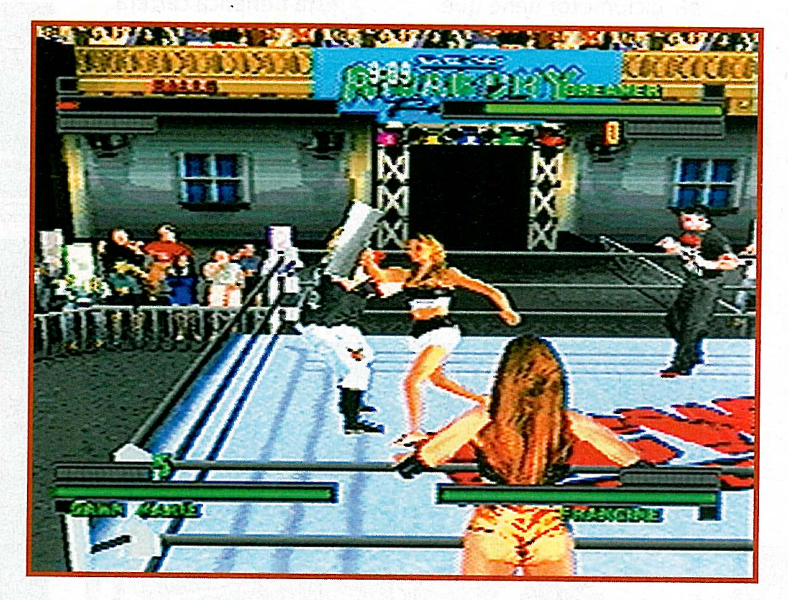
ECW WRESTLING

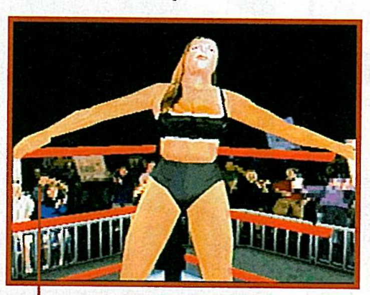
Quinta entrega de la saga para PSX

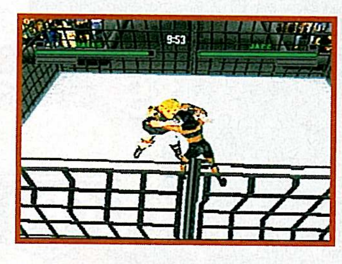
ACCLAIM
Iguana
CD ROM
Reino Unido



El *Wrestling* se afianza aún más en **PLAYSTATION** con la quinta entrega dedicada a este espectáculo mezcla de lucha libre y teatro. Una vez más ACCLAIM vuelve a ser la compañía encargada de llevar a los tipos más diversos hasta los cuadriláteros. El programa sigue la línea marcada por las dos anteriores entregas, en las que los polígonos con texturas se hicieron los dueños y señores del *Wrestling*, ofreciendo unas animaciones realmente espectaculares. En esta ocasión, el programa toma como título el **EXTREME CHAMPION WRESTLING (ECW)**, aunque tanto el desarrollo del juego como las opciones son muy parecidas a las incluidas en la anterior entrega (WWF ATTITUDE). Así, se incluye una amplia variedad de competiciones (en las que es posible disputar peleas individuales, por equipos o uno contra varios) entre las que se encuentra el modo *Payperview*. Entre los luchadores se produce la ya clásica renovación de luchadores incluyendo algunas féminas. Habrá que ver si en la versión europea se mantienen o desaparecen, como ocurrió en la entrega para **PSX**. CHIP & CE









MUCHAS COMPETICIONES. *Entre las distintas modalidades se incluye la posibilidad de disputar los combates dentro de una jaula o la aparición de diferentes objetos con los que golpear a los rivales.*

Las luchadoras están presentes en el nuevo título creado por Acclaim

Opciones sobre el ring



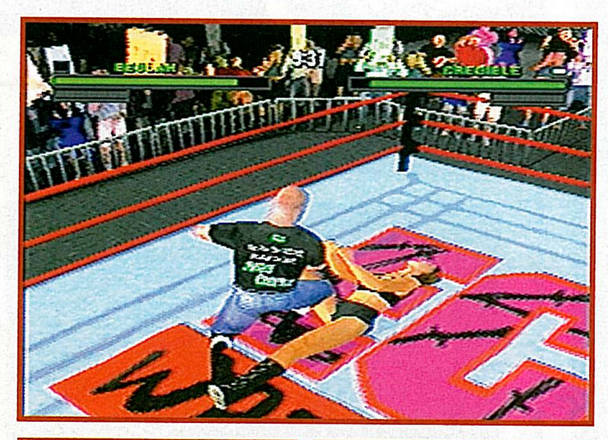




1 *El editor de luchadores permite crear todo tipo de personajes.*

2 *La renovación se plasma en la incorporación de nuevos gladiadores.*

3 *El modo Payperview permite programar una velada completa de Wrestling.*







El rey sin CORONA

ISS Pro Evolution

Los **amantes** del fútbol de alta escuela, del **fútbol** de verdad y con mayúsculas, tienen en ISS PRO Evolution una cita absolutamente **inexcusable**. Es tan sumamente **bueno** que, una vez que entre en tu PlayStation, **no encontrarás** razones para volver a sacarlo.



Ahora podréis disfrutar de repeticiones automáticas de las ocasiones de gol e, incluso, podréis salvar vuestros goles en tarjeta.



Con ISS PRO EVOLUTION se nos ha quedado una espina clavada. Es el mejor juego de fútbol de toda la historia, pero por no haber cuidado los detalles, es posible que muchos no lleguen a descubrirlo nunca. La insistencia de KONAMI en no dotar a este impresionante simulador de los jugadores, equipos y competiciones reales, es algo que ya escapa a cualquier tipo de comprensión. Con el simple trámite de pagar los derechos, algo que ya hacen hasta los peores títulos del género, **ISS PRO EVOLUTION** podría plantarse en el terreno con las mismas oportunidades que el resto y mojarle la oreja al todopoderoso FIFA. Por desgracia, no sólo vuelven a cometer el mismo error, sino que lo agravan aún más retrasando las versiones europeas y americanas tres meses... cuando, como pudimos contaros, ya estaba a punto para estas navidades. Inexplicable y casi imperdonable si luego constatamos lo pobres que

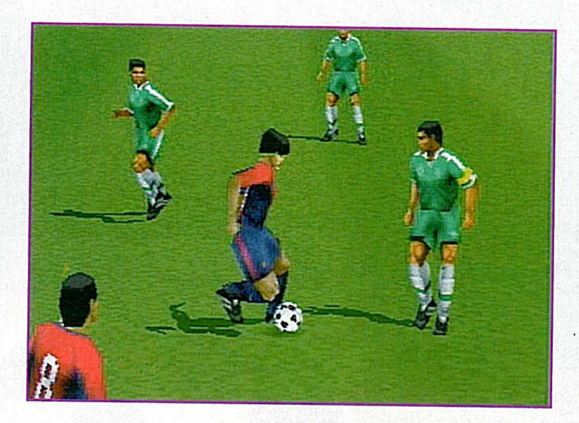


FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KCET

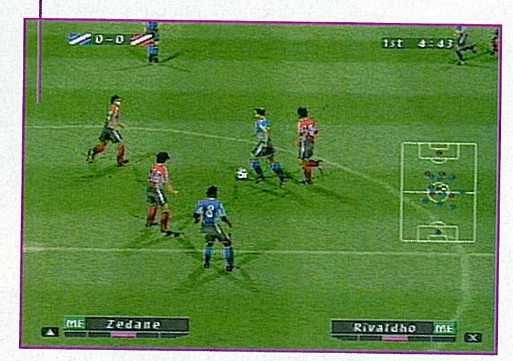




En esta edición podemos recibir tarjetas sin necesidad de realizar entradas fuertes.



Aunque el noventa por cien de los jugadores optan por la toma lateral media, en esta edición otras cámaras, como las de los fondos, han sido mejoradas y se sigue muy bien el juego con ellas.





Aunque mucho menos frecuentes, y por lo tanto menos importantes, los penaltis siempre acaban por hacer acto de presencia. Muchas copas se deciden así.

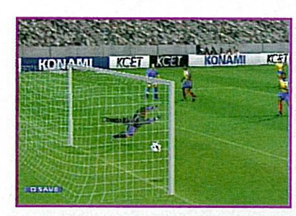
VALORACION

Aunque nos duelan algunas cosas, reconocemos a ISS PRO EVOLUTION como el mejor juego de fútbol de todos los tiempos y sistemas. Si tuviera algunos de los aspectos ya habituales en cualquier título de este deporte, como jugadores, equipos y competiciones reales y unos locutores competentes, ahora ya podríamos saber las posibilidades reales de este simulador frente a un coloso de ventas como FIFA. A pesar de los pesares, desde aquí recomendamos su compra inmediata.

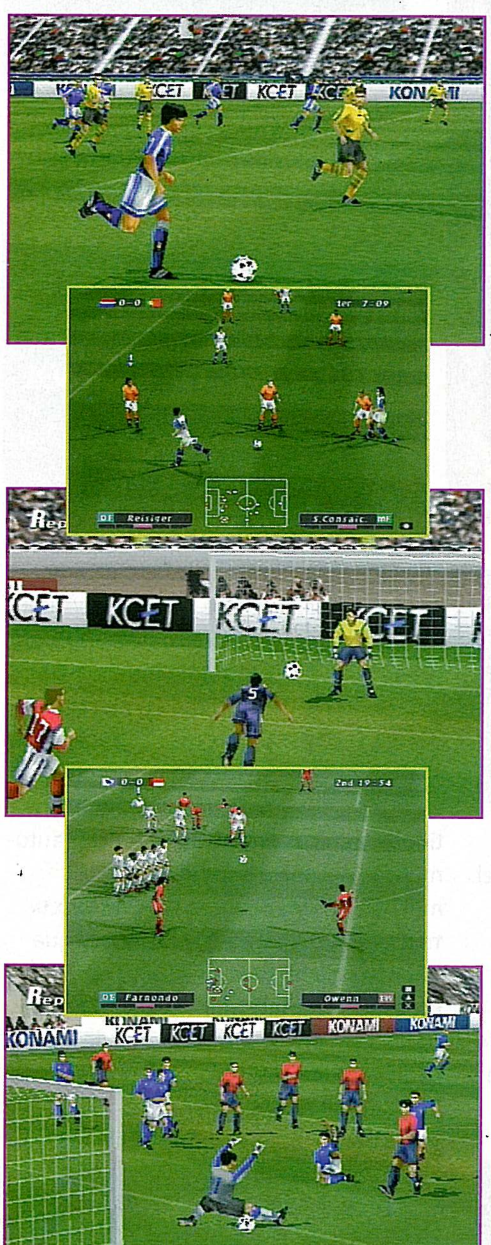
ISS PRO EVOLUTION

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-4
Torneos	14
Editor	SI
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Datos	SI





Llegó el Madrid-Barcelona




Dentro del modo *Master League* podremos disfrutar, por fin, del duelo soñado desde hace años por los fanáticos de ISS Pro y los millones de seguidores del Madrid y el Barça. Que nadie se asuste si al elegir a su equipo no encuentra ni un solo jugador conocido. Las plantillas son imaginarias y son las mismas para cualquier equipo. A base de ganar partidos y sumar puntos por goles y victorias, podremos fichar (hay algunas ausencias) a la gran mayoría de los jugadores de ambos clubes.




resultan los comentarios del locutor y los numerosos fallos en los textos y en las voces. La intromisión del locutor italiano en los comentarios finales de cada partido es para reir o para llorar, según se mire. Un verdadera pena. Tras este pequeño tirón de orejas, fruto de la rabia de saber que tienen el mejor juego y no han estado a la altura de lo esperado para sacarle todo su jugo, pasamos a hablar de las muchísimas bondades de este grandísimo juego de fútbol. Por resumir el pensamiento general de los miembros de esta redacción, **ISS Pro Evolution** es la máxima expresión de este deporte en cualquier época y consola. Aunque no es el más completo en cuanto a opciones, su apuesta futbolística es la más aproximada a lo que ocurre en



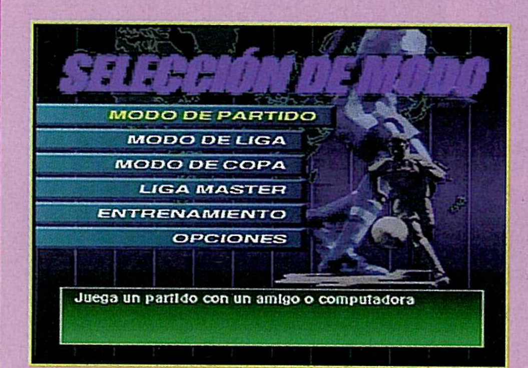
GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
95 — una verdadera maravilla que os dejará alucinados por su gran realismo en las animaciones y la perfección de las rutinas de movimientos del balón. No hay un juego que refleje con tanta fidelidad este deporte.	85 — en un juego de fútbol no tiene demasiada importancia el tema de la música, pero las que hay en esta edición son bastante normalitas si exceptuamos la de la proclamación del campeón y otra más de los menús y opciones.	75 — Los efectos de sonido son muy buenos y espectaculares, pero los locutores y sus comentarios rozan en ocasiones el ridículo. Además, el locutor italiano se cuela en el descanso y al final del partido. Muy lejos del FIFA.	96 — es casi imposible dejar de jugar. Divertido, espectacular, emocionante y tan real como el fútbol mismo. El cambio en las rutinas defensivas ha sido todo un acierto y ahora hay que jugar de verdad para lograr un gol.	96 — + es el fútbol en su máxima expresión. − el asunto de los equipos, los jugadores y torneos reales y los locutores.



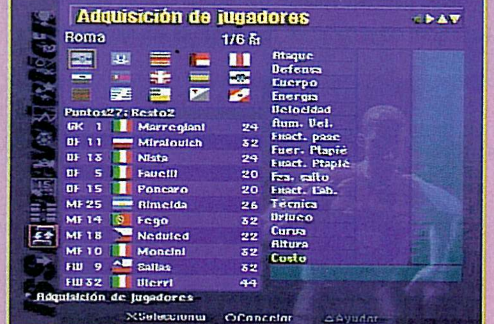
Más novedades

Son bastantes y más si pensamos que buena parte de vosotros sólo ha podido jugar al ISS Pro´98. Nuevas copas y torneos, nuevas opciones, editores de tácticas y posiciones, fichajes en el modo *Master*, más jugadores, la posibilidad de hacer incluso de entrenador, repeticiones de las ocasiones, editor de jugadores, etc. Una pasada.







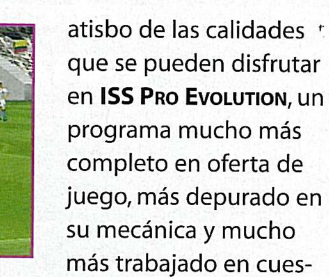






Los textos en castellano del juego están bien, pero también hallaréis algunos fallos de traducción o frases poco usuales.

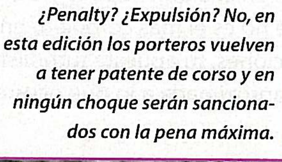




realidad en un terreno de juego, y eso es algo que se percibe desde la primera partida. La perfecta animación de los jugadores, su comportamiento e inteligencia y el realismo de los movimientos del balón, están a años luz del resto de simuladores y resulta realmente complicado hallar algún fallo en estos temas. Aquel ISS Pro´98, la única conversión que ha salido a la venta en **España** de toda la larga serie Winning Eleven de KONAMI, es sólo un atisbo de las calidades que se pueden disfrutar en **ISS Pro Evolution**, un programa mucho más completo en oferta de juego, más depurado en su mecánica y mucho más trabajado en cuestiones técnicas. Frente al fútbol casi automatico, mecánico e irreal de la gran mayoría de simuladores, **ISS Pro Evolution** ofrece un juego en el que hay que trabajar mucho más las posiciones, los pases y los remates. La inteligencia y la perfección en los movimientos de los rivales resulta casi sorprendente y nos



¿Penalty? ¿Expulsión? No, en esta edición los porteros vuelven a tener patente de corso y en ningún choque serán sancionados con la pena máxima.







Aunque por falta de tiempo ha sido imposible que hayamos podido averiguar cómo se saca la dichosa copa extra, esperamos descubrirlo en menos de una semana. En el próximo número esperamos poder contároslo en los trucos.





Entrenamiento

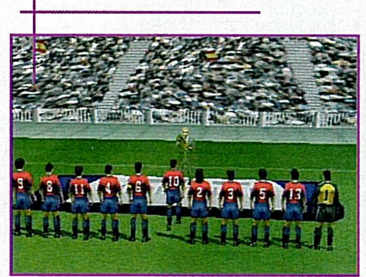
Aunque pueda parecer una chorrada o un elemento más de relleno, os recomendamos que os deis un paseo por el modo entrenamiento y os empléeis a fondo con el lanzamiento de faltas. En el nivel fácil y normal podemos salir adelante sin las jugadas de estrategia, pero en el nivel duro pueden ser la única baza para anotar un gol.







*Cuando se entere **Camacho** que no le han puesto en **ISS Pro Evolution** como el entrenador de la Selección Española, es capaz de dimitir. Con el pronto que tiene el murciano, imaginaos cómo le sentará no ser el «boss» en el único sitio en que **España** es campeona.*





obligará a esforzarnos al máximo para encontrar los espacios y así poder superar a unas defensas expertas en anticipación. No sólo es que haya más presión y más dificultad, es que aquí es el jugador el que tiene que buscar el balón y no, como es habitual en otros títulos, el balón al jugador. Para facilitarnos un poco las cosas se han añadido nuevos pases, algunos realmente útiles y efectivos, y otros regates capaces de sentar al portero y defensas. Aún así, hay que trabajar de lo lindo. Pero si hay una novedad interesante en **ISS PRO EVOLUTION** es, sin duda, la inclusión de la liga *Master* disputada entre una selección de los mejores equipos europeos y con la presencia de dos representantes españoles: el Madrid y el Barça. Al comenzar la competición nuestro equipo estará formado por unos jugadores ficticios, y deberemos fichar a los reales a base de sumar puntos para pagar sus traspasos. La idea es buena, se podrían haber incluido muchas cosas más, pero por lo menos sirve para que nos quitemos el mono y aún tengamos la esperanza de ver un ISS PRO ambientado en **Europa**. Si algún día hacen caso a nuestras súplicas, estamos seguros de que jamás volveremos a pedir nada más. Más que nada porque ese día ya no tendremos ni una sóla razón para soltar el mando y así jugar y jugar durante meses y meses.

DE LUCAR



Editor

Para los que el tema de los nombres o la ausencia de determinados jugadores sea algo absolutamente insufrible, el editor nos ofrece la oportunidad de corregir o crear jugadores. Es bastante completito y se maneja de un modo bastante sencillo. Lo único que requiere a manos llenas es paciencia...





PLAYSTATION

1 **GRAN TURISMO 2** =
Conducción • SCE

En espera del espectacular GRAN TURISMO 2000 de *PLAYSTATION 2*, GT2 puede considerarse hoy por hoy como el mejor simulador de conducción producido jamás para cualquier sistema. Tanto por su realismo como por su jugabilidad.

2 **FINAL FANTASY VIII** =
RPG • Squaresoft

3 **METAL GEAR SOLID** =
Aventura • Konami

4 **ISS PRO EVOLUTION** NOVEDAD
Deportivo • Konami

5 **DINO CRISIS** ↓
Survival Horror • Capcom

6 **DRIVER** ↓
Conducción • GTI

7 **GRANDIA** NOVEDAD
RPG • Ubi Soft

8 **QUAKE II** ↓
Shoot´em-up • GTI

9 **KNOCKOUT KINGS 2000** ↓
Deportivo • Electronic Arts

10 **CRASH TEAM RACING** ↓
Conducción • SCE

11 **NBA LIVE 2000** ↓
Deportivo • Electronic Arts

12 **READY 2 RUMBLE BOXING** ↓
Deportivo• Infogrames/Midway

13 **MEDAL OF HONOR** ↓
Shoot´em-up • Electronic Arts

14 **TOY STORY 2** NOVEDAD
Plataformas 3D • Disney Interactive

15 **COLONY WARS RED SUN** NOVEDAD
Shoot´em-up • Psygnosis

16 **EL MAÑANA NUNCA MUERE** ↓
Aventura espionaje • Electronic arts

17 **TOMB RAIDER IV** ↓
Aventura 3D • Eidos

18 **BEATMANIA** NOVEDAD
simulador de DJ • Konami

19 **GUILTY GEAR** NOVEDAD
Beat´em-up • Virgin Interactive

20 **SILENT HILL** ↓
Survival Horror • Konami

GAME BOY COLOR

1 **MARIO GOLF** =
Deportivo • Nintendo

El máximo exponente de la jugabilidad *Made In Nintendo*. Es imposible echar una partida y no engancharse.

2 **MICKEY´S ADVENTURE RACING** =
Conducción• Rare

3 **POKÉMON ROJO Y AZUL** =
RPG• Nintendo

4 **ZELDA DX** =
Action-RPG • Nintendo

5 **SUPER MARIO BROS. D.X.** =
Plataformas • Nintendo

6 **R-TYPE DX** =
Shoot'em-up • Irem

7 **WARIOLAND 2** =
Plataformas • Nintendo

8 **CONKER´S POCKET TALES** ↑
Aventura • Nintendo-Rare

9 **KONAMI GB COLLEC. VOL1** ↑
Recopilatorio • Konami

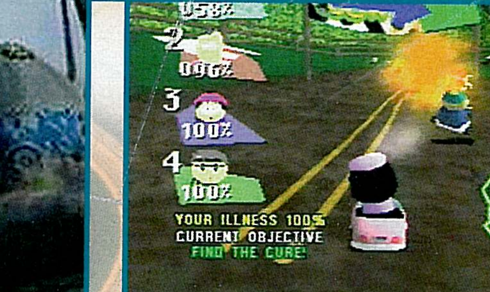
10 **STAR WARS EPISODE I** NOVEDAD
Conducción• LucasArts

Jokémona
KRISTINICASO • GAME BODY

La marea negra
JORGIÑO PETROLEO • PESTATION

Los más esperados
F. FANTASY IX, X, XI • PSX

El más gamberro
SP RALLY • PSX-N64



El mejor del mes
VALKYRIE PROFILE • PSX

TOP





NINTENDO 64

1 DONKEY KONG 64 =
Plataformas 3D • Rare
La familia Kong sigue reinando con toda justicia en lo más alto del ranking de *NINTENDO 64*.

2 THE LEGEND OF ZELDA =
Action RPG 3D • Nintendo

3 SUPER MARIO 64 =
Plataformas 3D • Nintendo

4 MARIO GOLF 64 =
Deportivo • Nintendo

5 JET FORCE GEMINI =
Shoot'em-up 3D • Nintendo/Rare

6 RAYMAN 2 =
Plataformas • Ubi soft

7 WORLD DRIVER CHAMP. =
Conducción • Infogrames/Midway

8 ROADSTERS NOVEDAD
Conducción • Titus

9 TUROK RAGE WARS ↓
Shoot´em-up • Acclaim

10 SOUTH PARK RALLY NOVEDAD
Conducción • Acclaim

JAPON

1 SHEN MUE • DREAMCAST =
Aventura 3D• Sega
No habrás visto jamás algo parecido a este juego. SHEN MUE es sencillamente de otro mundo.



2 B. HAZARD CODE VERONICA. • DC =
Survival Horror • Capcom

3 PARASITE EVE 2 • PLAYSTATION =
Survival Horror • Squaresoft

4 D2 • DREAMCAST =
Aventura • WARP

5 VALKYRIE PROFILE • PSX NOVEDAD
RPG • Enix

6 GUITAR FREAKS • PLAYSTATION ↓
Sim. Musical • Konami

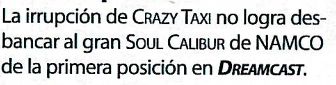
7 CHRONO CROSS • PLAYSTATION ↓
RPG • Squaresoft

8 DRAGON VALOR • PLAYSTATION NOVEDAD
Action RPG • Namco

9 SF III W IMPACT • DREAMCAST ↓
Beat´em-up • Capcom

10 FINAL FANTASY COL • PSX ↓
RPG´s • Squaresoft

DREAMCAST



1 SOUL CALIBUR =
Beat´em-up • Namco
La irrupción de CRAZY TAXI no logra desbancar al gran SOUL CALIBUR de NAMCO de la primera posición en *DREAMCAST*.



2 SONIC ADVENTURE =
Plataformas 3D • Sega

3 SPEED DEVILS =
Conducción • Ubi Soft

4 CRAZY TAXI NOVEDAD
Conducción • Sega

5 SHADOWMAN =
Aventura 3D • Acclaim

6 THE HOUSE OF THE DEAD 2 ↓
Shoot´em-up • Sega

7 VIRTUA STRIKER 2 VER 2000.1 ↓
Deportivo • Sega

8 READY TO RUMBLE BOXING ↓
Deportivo • Infogrames/Midway

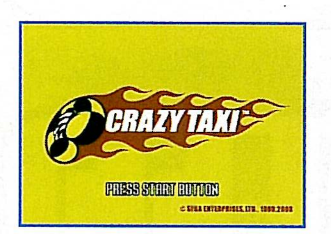
9 DEADLY SKIES ↓
Simulador de vuelo • Konami

10 SF ALPHA 3 ↓
Beat´em-up • Capcom

TAXI DRIVER ...tido

Crazy Taxi

Dreamcast prometía ***espectáculo*** y diversión en unas calidades y niveles hasta ahora vetadas al mundo de las consolas. Para los que quieran saber a qué se referían ***exactamente*** las gentes de Sega, aquí llega este ***portentoso*** Crazy Taxi.

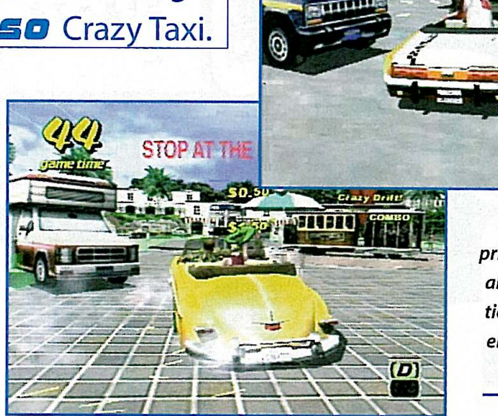


SUPER Information

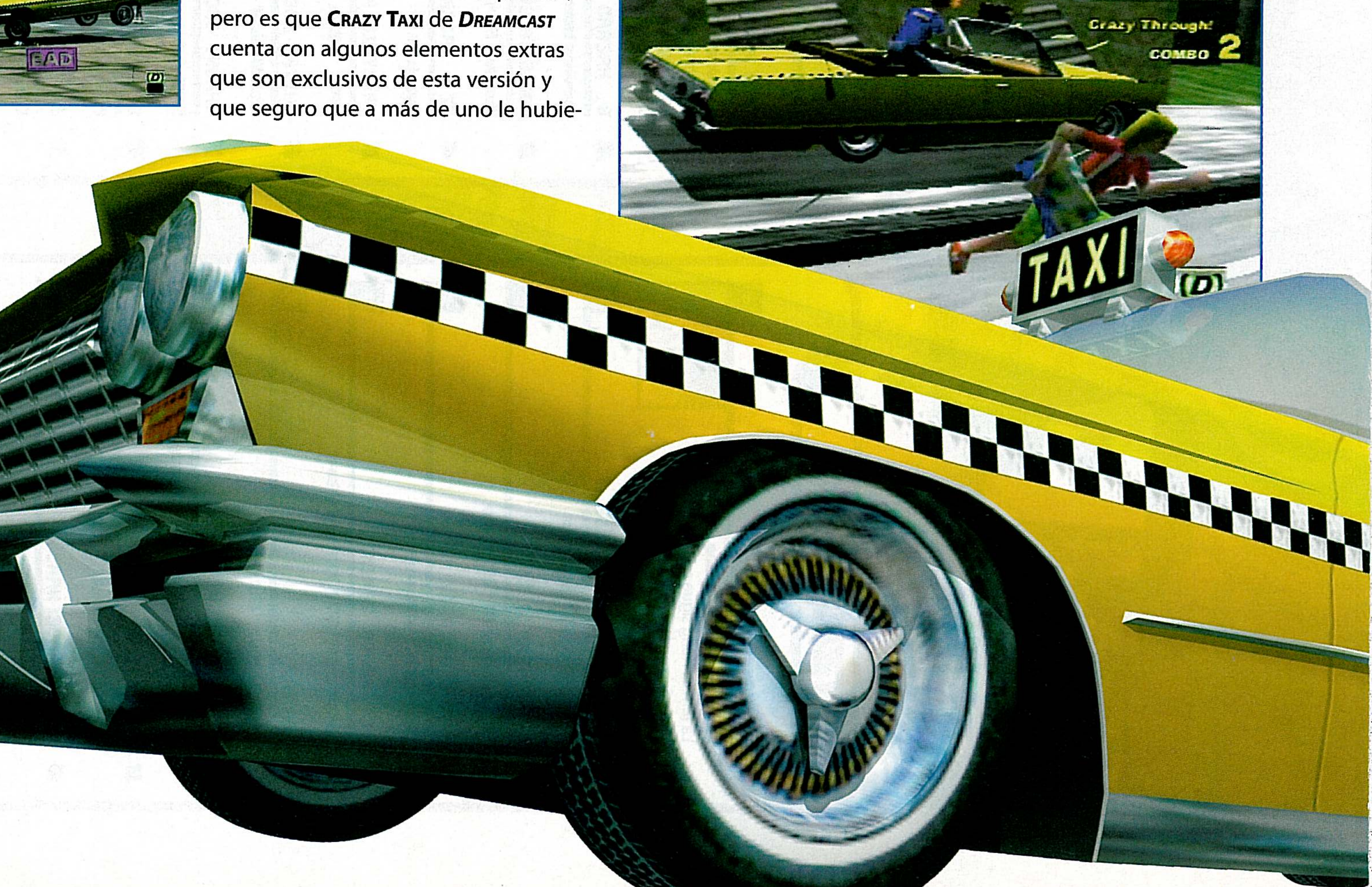
FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	SEGA



Aunque no siempre la empleemos con el mismo grado de oportunidad o de acierto, esa frase que solemos utilizar cuando hablamos de una conversión de recreativa a videojuego de consola, aquello de «una réplica exacta de la *Coin-Op*», no va a ser válida para hablar de **Crazy Taxi** de ***Dreamcast***. En esta ocasión serviría para ilustrar, por ejemplo, que se ha clavado todo lo referente a los gráficos y que todo tiene esa impresionante y aparatosa puesta en escena que tanto ha dado que hablar durante muchos meses. En eso sí es válida la expresión, pero es que **Crazy Taxi** de ***Dreamcast*** cuenta con algunos elementos extras que son exclusivos de esta versión y que seguro que a más de uno le hubie-



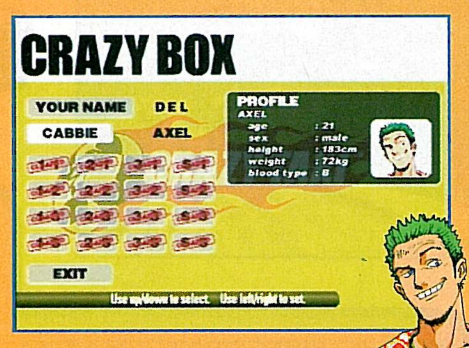
El tráfico será nuestra principal dificultad para alcanzar los objetivos a tiempo. Es como si todo el juego se desarrollara en la hora punta.



Crazy Box

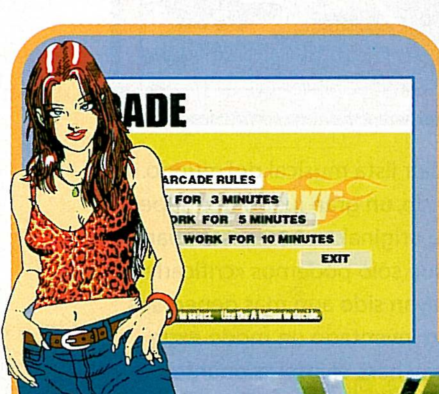




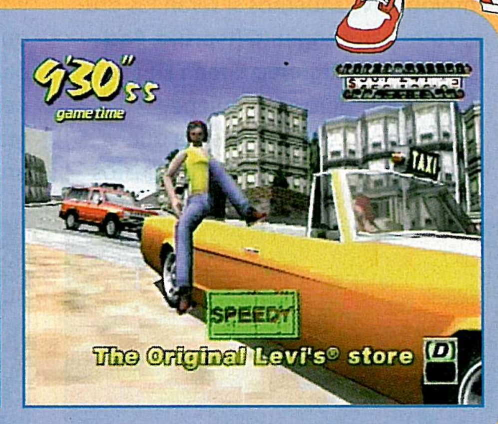


Es el modo más novedoso y complejo del juego. Para poder completarlo deberéis dominar al máximo todos los secretos de la conducción del taxi.

ra encantado encontrar en la recreativa. Además del tradicional modo *arcade* (con opciones de juego que nos permitirán elegir el tiempo de partida desde el normal a 3, 5 ó 10 minutos), un modo original (también con opción de tiempo) y una curiosa modalidad de retos de habilidad llamada *Crazy Box*, es la oferta que podréis en esta excelente versión para consola. Aunque para el buen conocedor del juego este nuevo abanico de posibilidades supone un jugoso capítulo extra, al no variar demasiado el esquema de juego de los dos modos principales, habrá que considerar los retos como la novedad más sustanciosa. Con lo que hay, nadie puede quedar descontento jamás... pero, ante este impresionante despliegue de medios, también resultará inevitable que más de uno acabe por desear un modo distinto. Callejear tranquilamente, un modo historia o alguna cosa parecida nos habrían hecho adorar este título durante décadas. Explosivo, frenético, emocionante y con una mecánica sencilla pero tremendamente adictiva, **Crazy Taxi** para ***Dreamcast*** es mejor y más divertido que la gran recreativa. Enormes y deslumbrantes coches, una mastodóntica ciudad con tantas calles, ambientes y secretos como uno podría haber soñado, tráfico para aburrir a un Municipal y otros mil elementos similares convierten a **Crazy Taxi** en un festín visual sin rivales en el mundo de las consolas. Lo que más nos ha impresionado es la tremenda velocidad y la enorme fluidez de los movimientos que atesora **Crazy Taxi**. Apoyado en las tremendas posibilidades de ***Dreamcast***, da lo mismo que en pantalla haya quince o cuarenta coches, todo se mueve





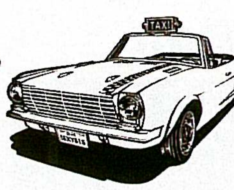
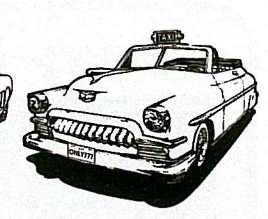


Modo Arcade

VALORACION

Si a esta gran locura, esta apoteósica demostración de capacidades llamada Crazy Taxi le hubieran añadido un par de cosillas más, creemos que Dreamcast tendría en este momento uno de los arcades de coches más salvaje y espectacular de todos los tiempos.



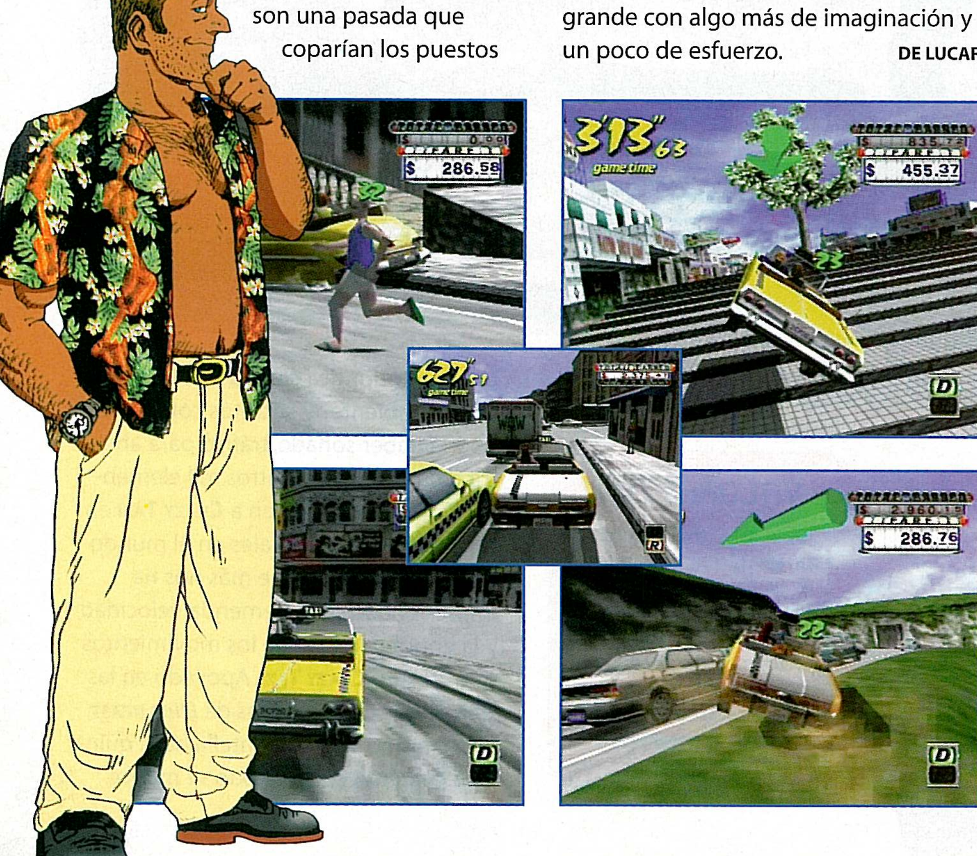
Extras varios

Un triciclo, poder elegir cámara, jugar sin flechas orientativas o en un día distinto al de la *Coin-Op* son algunos de sus extras.



con una enorme consistencia y poderío. Si a este gran despliegue visual le añadís una banda sonora tan cañera y pegadiza como la que tiene este juego, el espectáculo resulta ya de auténtica antología. No sabemos si serán los grupos que parecen ser (**Offspring**, **Bad Religion** o **Green Day**), pero sean quienes sean son una pasada que coparían los puestos de cualquier lista musical del mundo. Resumiendo, un gran juego que supera al modelo original en bastantes apartados y al que sólo podemos «criticarle» que no hayan sido aún más generosos y se hayan inventado un modo extra que aprovechara el impresionante trabajo realizado. Un título sobresaliente pero que podría haber sido el más grande con algo más de imaginación y un poco de esfuerzo.

DE LUCAR



CRAZY TAXI

ARCADE

GD ROM	
Jugadores	1
Coches	4
Modos	3
Continuaciones	INFINITAS
Vibration Pak	SI
Grabar Partida	VM

GRAFICOS — 97

Un espectáculo realmente apoteósico y deslumbrante que os dejará completamente alucinados. Los coches son impresionantes y el entorno una auténtica ciudad con unas dimensiones antológicas y una cantidad de detalles sorprendente.

MUSICA — 95

Aunque hay quien dice que los temas de CRAZY TAXI son sólo imitaciones del estilo de grupos como OFFSPRING o GREEN DAY, lo único cierto es que se trata de una de las mejores bandas sonoras que hemos escuchado en los últimos tiempos.

SONIDO FX — 93

Acorde con los efectos sonoros de una recreativa. Buenos, contundentes, exagerados en ocasiones y con unos pasajeros que no dejan de dar la brasa en ningún momento. Comprenderás el mal humor de los taxistas.

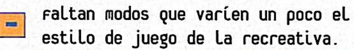
JUGABILIDAD — 90

Aunque lo que hay es un portentoso monumento a la jugabilidad y cuenta con una oferta que supera a la de la recreativa, al final acabarás deseando un modo más o una opción para dos jugadores simultáneos.

GLOBAL



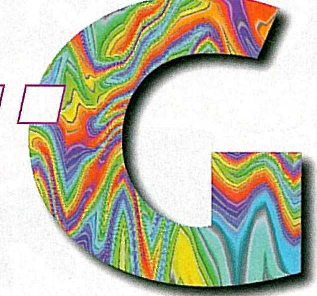
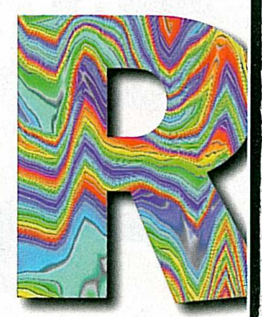

+ Espectacular como pocos, absolutamente frenético y divertidísimo.


- Faltan modos que varíen un poco el estilo de juego de la recreativa.



Ahora en
NINTENDO 64
NINTENDO 64
POKéMON STADIUM
N64 TRANSFER PAK INCLUDED!
Voces y textos
Incluye "TRANSFER PACK"
POKéMON ™
STADIUM
Promoción especial
Llévate gratis esta camiseta de POKéMON al reservar tu POKéMON STADIUM en
CENTRO MAIL
www.centromail.es
¡¡GRATIS!!
POKéMON
¡Hazte con todos!
Nintendo
pokemon.nintendo.es
© 1995-2000 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.

Y llegó el... GR

Grandia está destinado a convertirse en el **mejor** RPG del **año** en Europa si otros títulos como Final Fantasy IX, Dragon Quest VII o Valkyrie Profile no llegan antes del 2001. Mientras se acerca el **momento** y en espera del resultado final, disfrutad con el **mito** de Game Arts.

Hay algo muy especial en todas las creaciones de GAME ARTS que les hace ser diferentes de los demás *RPG*. Los que hayan jugado con algún LUNAR sabrán a qué me refiero y porqué este grupo de programación se ha ganado el respeto creación tras creación. Con **GRANDIA** sucede lo mismo. El buen hacer de la compañía hace de cada juego una auténtica vida paralela para el afortunado jugador, que cae irremisiblemente en su cautivador guión y pasa a formar parte activa del argumento del juego. Pero, ¿cuáles son los ingredientes secretos de GAME ARTS? El primer factor de atracción es el tremendo carisma de todos los personajes, tanto amigos como enemigos, y

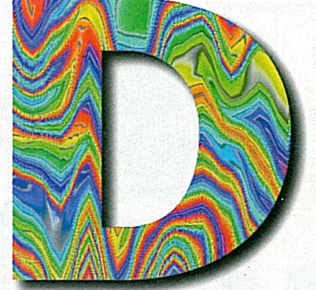
Nana, Saki y Mio, las tres bellezas más presumidas de las Garlyle Forces, atormentarán a nuestros tres protagonistas hasta el mismísimo final del juego... aunque también protagonizarán algunas escenas memorables.

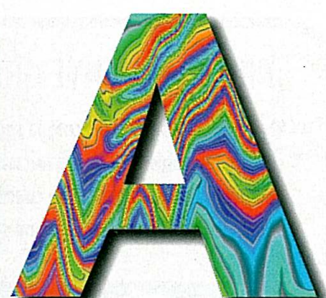


GRANDIA

RPG

2 CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	ENERGIA HP
Escenarios	20
Continuaciones	CARGAR PARTIDA
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD [1]



RAN DIA








su correspondiente reproducción en pantalla a mayor tamaño y con diferentes expresiones que revelan su estado de ánimo. Después situaríamos al maravilloso guión y a sus continuos giros y variaciones insospechadas, que nos mantendrán pegados a la pantalla sin pestañear, sonriendo de una forma cómplice ante determinadas situaciones o abriendo los ojos de par en par cuando sucede algo sorprendente. El tercer secreto podría ser el grado de perfección y detalle alcanzado en la reproducción de las ciudades, tanto a nivel gráfico como ambiental, con docenas de habitantes que van de aquí para allá y que guardan una generosa cantidad de de frases y sentencias para responder a nuestras ganas de conversación. Podríamos seguir con los atinadísimos y continuos diálogos entre los protagonistas, que les hacen interactuar de tal forma que parecen auténti-

ASI SE LUCHA EN GRANDIA

El sistema de combates en GRANDIA incluye una original barra en la parte posterior que nos indicará el tiempo que tardará en atacar cada uno de los personajes o criaturas que participe en la batalla. Son tan divertidos que no te importará luchar mil veces.



SUPER Information

FORMATO	2 CD ROM
PRODUCTOR	UBI SOFT
PROGRAMADOR	ESP/GAME ARTS







GRAFICOS 94

GRANDIA está generado por un preciosista y detallado engine 3D al que sólo puede achacársele algo de brusquedad en algunos momentos. El detalle conseguido en la recreación gráfica de ciudades es absolutamente genial.

MUSICA 95

NORIYUKI IWADARE vuelve a rizar el rizo como ya hiciera con los Lunar y nos ofrece un legado musical que encumbra aún más a esta obra maestra de GAME ARTS. La melodía de la intro te produce un feeling especial.

SONIDO FX 94

GRANDIA contiene numerosos diálogos digitalizados, en inglés, doblados por auténticos actores de gran calidad. Además todos los escenarios del juego cuentan con infinidad de fx que ambientan a la perfección.

JUGABILIDAD 95

Tenemos ante nosotros la friolera de más de 60 horas de juego, 40 escenarios por visitar, 20 enemigos de grandes proporciones y un maravilloso guión que nos hipnotizará desde el principio. Sólo le falta estar en castellano.

GLOBAL 94



+ GRANDIA es uno de los RPG más perfectos jamás creado.

- Que UBI SOFT no se haya arriesgado a traducirlo al castellano. Nada más.

¡PROXIMAMENTE GRANDIA II!

El próximo verano aparecerá la segunda parte de este insuperable *RPG* en **Dreamcast**. Como podéis ver por las pantallas, el salto cualitativo es impresionante. Más información en mi sección de *RPG*.



















cos seres humanos. Ya para concluir deberíamos hacer mención a la alegría que transmiten todas sus creaciones al jugador, cargándole de buenas vibraciones y originando en él un irrefrenable deseo de comenzar la aventura. Por si esto fuera poco, cuentan con **Noriyuki Iwadare**, uno de los más brillantes compositores del panorama del videojuego, que vuelve a deleitarnos con una celestial colección de melodías orquestadas. Y aún me dejo cosas en el tintero, como el original sistema de combate o la consecución y optimización de hechizos mediante el uso continuado de magias. Así es a grandes rasgos la forma en que ha sido concebido **Grandia,** un universo vectorial y colorista, un vasto y enorme, casi desproporcionado, mundo a tu disposición que te obligará a emplear más de 60 horas para llegar a

Si queremos aumentar nuestra colección de magias tendremos que conseguir Mana Eggs.



EL MAPA DE GRANDIA

Para viajar de un escenario a otro de **Grandia** tendremos que utilizar el mapa en 2D que aparecerá al salir de las ciudades y otros emplazamientos. La ciudad de Parm, pueblo natal de Justin y Sue, en el continente de Messina, será nuestro lugar de partida.





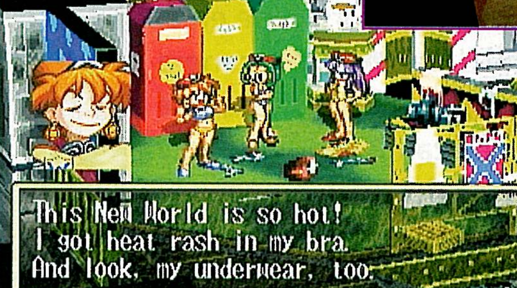




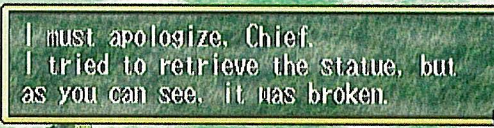


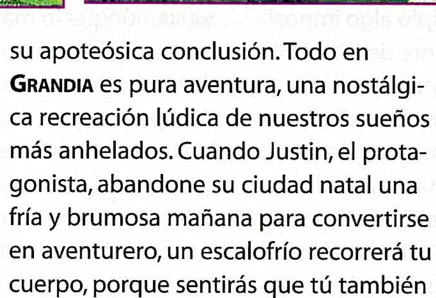






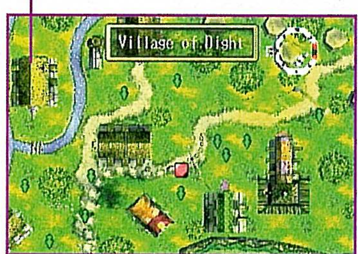
Arriba tenéis un ejemplo de la pantalla de puntos de experiencia obtenidos que aparece tras finalizar un combate. Abajo una vista cenital, pulsando SELECT, del pintoresco pueblo de Dight. Tan sólo podremos utilizar esta perspectiva en ciudades y pueblos.





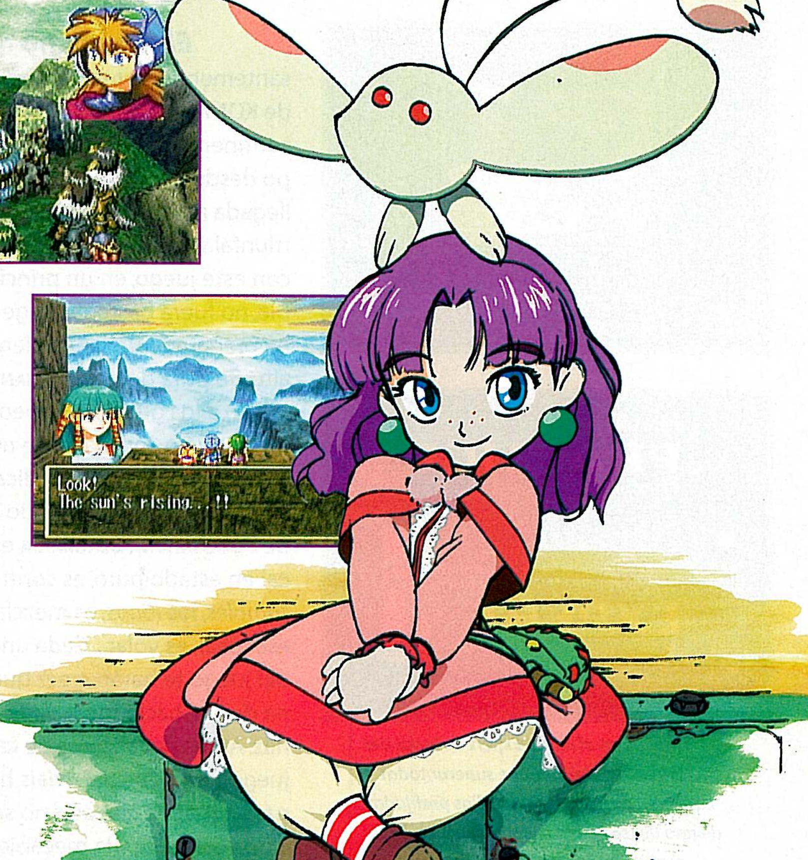
VALORACION

Si GRANDIA hubiera estado traducido y doblado al castellano podría haber alcanzado una puntuación de escándalo. Pero esto no quita que nos encontremos ante el candidato a ser el mejor RPG del año en espera de títulos como FINAL FANTASY IX o el mismísimo GRANDIA II. GRANDIA es un espectáculo lúdico casi sin precedentes en el que se dan cita todos los factores que rodean a una auténtica obra maestra del género. Es la perfecta definición de la palabra aventura.



su apoteósica conclusión. Todo en GRANDIA es pura aventura, una nostálgica recreación lúdica de nuestros sueños más anhelados. Cuando Justin, el protagonista, abandone su ciudad natal una fría y brumosa mañana para convertirse en aventurero, un escalofrío recorrerá tu cuerpo, porque sentirás que tú también le acompañas, alejándote inexorablemente del mundo real. Quiero concluir con una preciosa frase de la madre de Justin que dice: «ayúdale a conseguir sus sueños», y yo añadiría: «...que también se convertirán en los tuyos». Hasta siempre GRANDIA. **THE ELF**

Después de conocer a Feena tendrá lugar una memorable secuencia en la ciudad de New Parm en la que un individuo llamado Mr. Pakon intentará casarse por la fuerza con la bella joven.

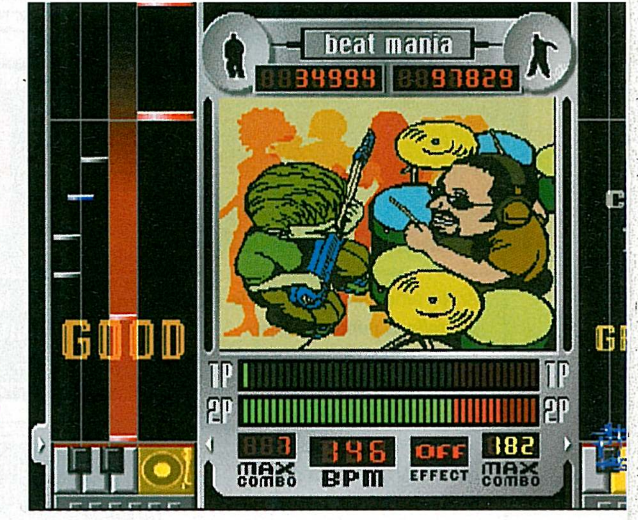




No sólo MUSICA

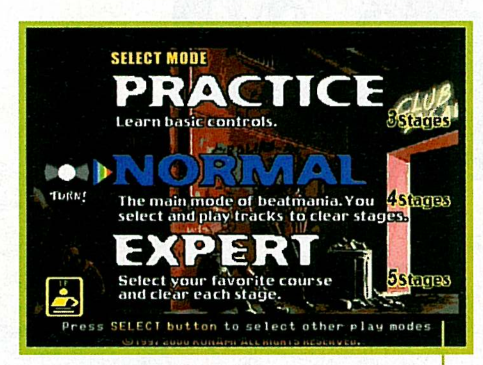
Beatmania European Edit

Al fin, y después de varios retrasos, uno de los juegos más ***originales*** y más adictivos del universo lúdico irrumpe en el mercado español de la ***mejor*** manera posible. Un mando creado exclusivamente para el lanzamiento europeo y diversos temas del panorama musical más ***selecto***, que no comercial, son las consignas de guerra de un título que os meterá el ***ritmo*** en el cuerpo y no podréis libraros de él de ningún modo humano.









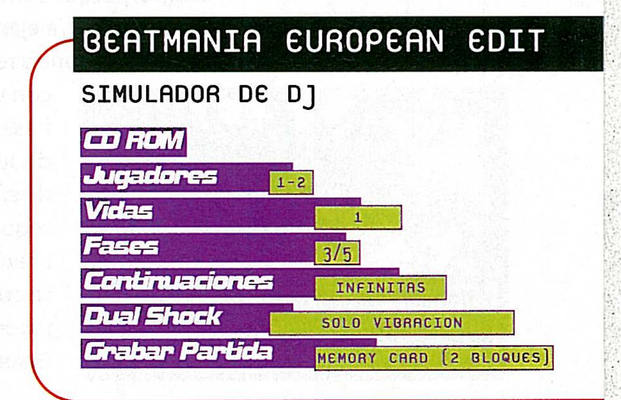
Si elegimos el modo Expert en lugar del normal, tendremos que superar todas y cada una de las cinco pantallas prefijadas de uno de tres estilos diferentes: Club Beatmania, Techno Course y Vocal Course..

El fenómeno que azota incesantemente los recreativos nipones, el sello de KONAMI BEMANI, al fin llega hasta el viejo continente. Aunque ha pasado mucho tiempo desde la salida de **Beatmania** en **Japón**, la llegada a nuestro país no podía ser más triunfal. Por si el hecho de poder disfrutar con este juego, en un principio algo imposible, no fuera bastante, la gente de KONAMI ha preparado un lanzamiento por todo lo alto. Se trata de un **Beatmania** específico, adecuado a los gustos europeos, con nuevos grupos y un soprendente nuevo mando (cuando todo parecía indicar que tendríamos que terminar jugando con el *control pad* de ***PlayStation***). **Beatmania** es diversión musical en estado puro, es controlar las notas, los *samples*, los *loops*, es mezclar, es pinchar, es escuchar, es volar... Cada uno de los temas del juego te harán creer que estás en la cabina del DJ, haciendo bailar a cientos de personas. Antes de lanzaros de cabeza a por el juego (algo que deberíais hacer) comentaré, para aquellos que aún no sepan cómo funciona **Beatmania**, la mecánica de juego: en la parte inferior de la pantalla se encuentra un indicador con las teclas del mando y el plato para hacer *scratches*, los cuales deberán ser accionados en el momento adecuado (justo cuando unas pequeñas piezas que van de arriba a abajo lleguen al final de la pantalla). Así de sencillo se plantea **Beatmania**, aunque lo más importante no es tener buenos reflejos, sino un buen sentido del ritmo. Entre los temas elegidos por KONAMI **Europa** para sustituir a los de gusto más bien oriental de la versión japonesa, se encuentran nada menos que Sing It Back de **Moloko** o Dreaming de **Ruff Driverz** (la de «vamos a jugar en el sol»).

DOC

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KONAMI

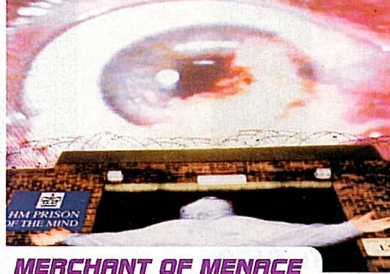


BEATMANIA EUROPEAN EDIT

SIMULADOR DE DJ

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	3/5
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	SOLO VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (2 BLOQUES)

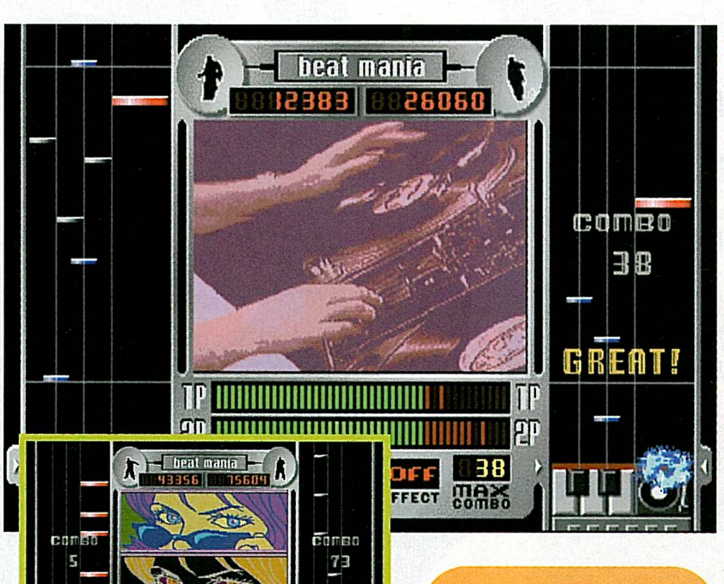

SKANK


MERCHANT OF MENACE


MOLOKO

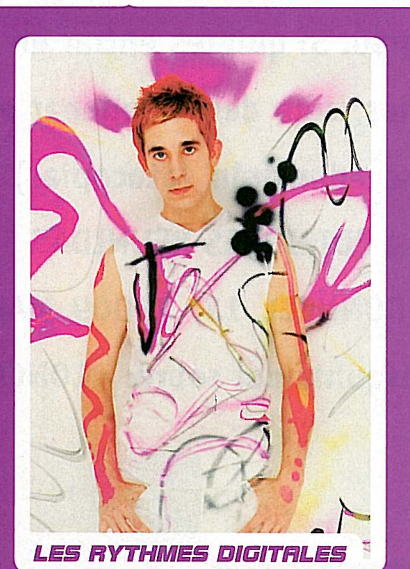

RUFF DRIVERZ





Nuevos temas europeos

Además de los artistas que podéis ver en esta página, en la versión europea de BEATMANIA han aportado su propio tema **Claudio Coccoluto & Dino Lenny** y **Moir & Mac**. Sin duda alguna, el tema más cañero de todos los nuevos incluidos en este BEATMANIA EURO EDIT es SHAKE WHAT YOUR MAMA GAVE YA de **Skank** (esos colgados de la izquierda, subidos en las bañeras).


LES RYTHMES DIGITALES





En el modo normal podremos seleccionar una de entre varias canciones. De esta manera nos aseguraremos de elegir la más fácil o la que más nos gusta.

VALORACION

- si alguna vez te sentiste atraído por la idea de crear tu propia música pero siempre lo viste como algo harto complicado, KONAMI te da la oportunidad de probar tu sentido del ritmo y de creerte todo un DJ «in da HOUSE». BEATMANIA es absolutamente genial.
- el hecho de venir con nuevos temas de artistas europeos como MOLOKO y un nuevo mando, convierten este BEATMANIA EUROPEAN EDIT en compra obligada para todos los aficionados al sello BEMANI de KONAMI.



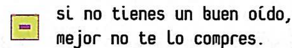
Si pulsamos la tecla demasiado pronto, demasiado tarde o no la pulsamos, aparecerá una pantalla parecida a ésta.

Este es el futurista diseño que lucirá el nuevo mando que KONAMI lanzará junto al juego y a un precio cercano a las 12.000 pts. el pack completo.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
82 — lógicamente, el apartado gráfico no es el fuerte de un título como BEATMANIA, basado en su práctica totalidad en los efectos y la banda sonora. aún así, hay cierto efecto visual que sorprenderá a más de uno.	97 — lógicamente, este apartado es el más cuidado del título de KONAMI, ya que basa todo su contenido en él. el detalle de incluir gran cantidad de temas de artistas europeos es un sorprendente detalle.	97 — junto a la banda sonora, a medida que vamos pulsando los botones, van sonando perfectas digitalizaciones que, si somos lo suficientemente hábiles, llevarán a la perfección el ritmo base que suena de fondo.	94 — uno de los juegos más divertidos y adictivos de la historia. eso sí, si no te gusta demasiado la música, especialmente disco o techno, ni se te ocurra comprar BM, porque estarás en completo desacuerdo con esta nota.	93



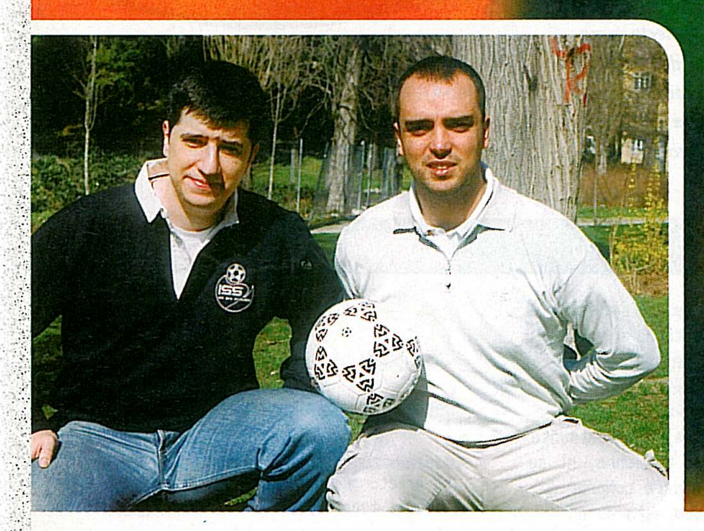
+ el efecto que produce. es como si tocaras tú.



- si no tienes un buen oído, mejor no te lo compres.

conc IS Evolu

KONAMI y SUPER JUEGOS te invitan a participar en este concurso. Si quieres entrar en el sorteo de estos fabulosos premios, sólo debes rellenar el cupón con todos tus datos (no se admitirán fotocopias) y enviarlo antes del 20 de Abril a EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID. No olvides indicar en una esquina del sobre: «CONCURSO ISS PRO EVOLUTION»



Sorteamos 5 lotes de un ISS Pro Evolution, un balón, una t

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.



CONCURSO ISS PRO EVOLUTION

NOMBRE: ....

APELLIDOS: ....

DOMICILIO: ....

POBLACION: ....

PROVINCIA: ....

C.P.: .... TEL.: .... EDAD: ....

oalla y un polo y 20 lotes de un ISS Pro Evolution y un polo

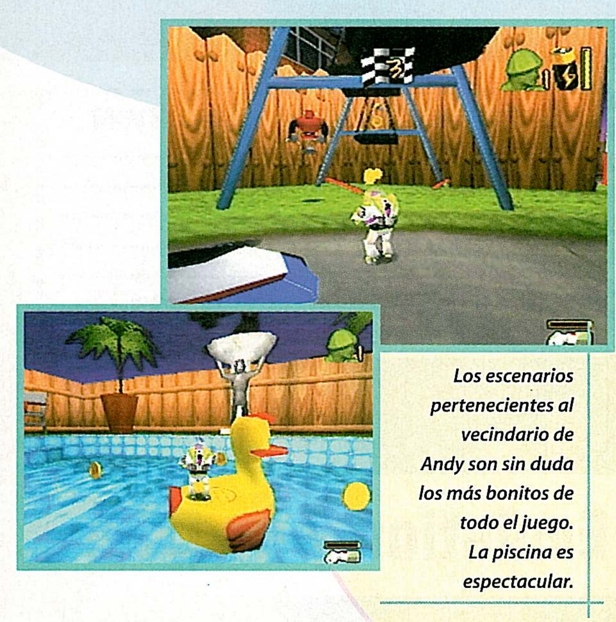
Toy Story 2

Después de **aluci-nar** con la versión cinematográfica, les llega el turno a las entregas para **con-sola**. Aunque técnicamente presenta algunas deficiencias y no tiene las secuencias de la peli, Toy Story 2 para N64 **conquistará** el corazón de los más pequeños.

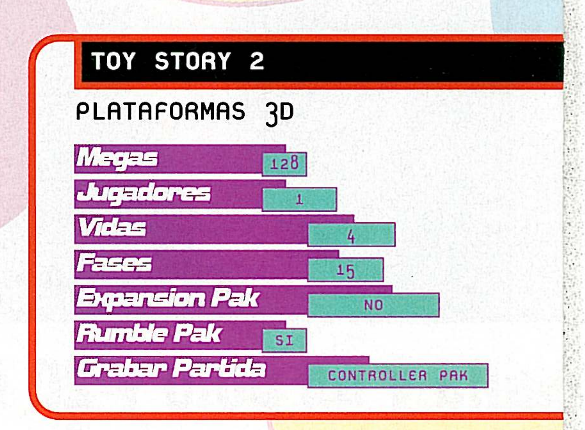
El difícil control del personaje se agrava por el complejo sistema de cámaras.

Buzz and the gang look on as Woody tries to save another toy from being sold.

Después de ver la película, y tras contemplar las diferentes entregas en versión videojuego tanto para consola como para ***PC***, a uno se le queda la idea de que todo está muy bien, pero podría haber sido mejor, y la entrega para ***Nintendo 64*** no es una excepción. Para empezar, la trama de la película no ha sido reflejada con total exactitud, y da la impresión de que se podrían haber hecho cosas mejores con algún episodio, como el momento en el que Buzz y sus colegas cruzan la carretera. Además, aunque gráficamente es realmente bonito, con momentos ciertamente memorables (como el recorrido por los jardines del vecindario), el juego de cámaras, algunas ralentizaciones y la rutina de saltos hacen que nos desesperemos en más de una ocasión. Pero lo que no tiene lugar al reproche es la original mecánica de juego, que consiste en realizar cinco diferentes misiones en cada escenario (aunque con una será suficiente para pasar de fase) e ir recogiendo partes del cuerpo de Mr. Potato para obtener *items* imprescindibles para superar algunas fases. Esto hará que muchas veces tengamos que retroceder para recoger algún objeto, con lo que el juego se alargará lo



Los escenarios pertenecientes al vecindario de Andy son sin duda los más bonitos de todo el juego. La piscina es espectacular.



TOY STORY 2

PLATAFORMAS 3D

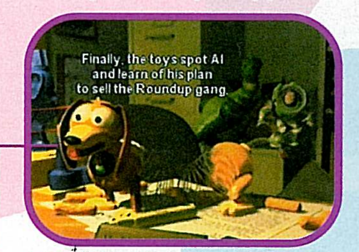
Megas	128
Jugadores	1
Vidas	4
Fases	15
Expansion Pak	NO
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

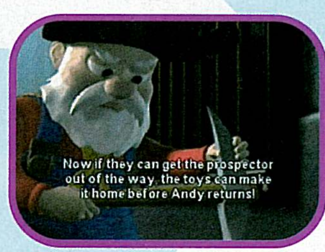






Guardianes. Aunque no son demasiado complicados, durante el juego lucharemos con unos cuantos jefes finales. Sus patrones de ataque son siempre muy predecibles.





Película. Se han eliminado las secuencias del juego, pero aparecerán imágenes estáticas en las que se reflejan instantes de la película de **John Lasseter** ya estrenada en los cines.





Mirilla. Realmente no la usaremos mucho, existe la opción de apuntar al enemigo mediante una mirilla contemplándolo desde los ojos de Buzz. Hará que todo sea mucho más preciso aunque un poco más lento.

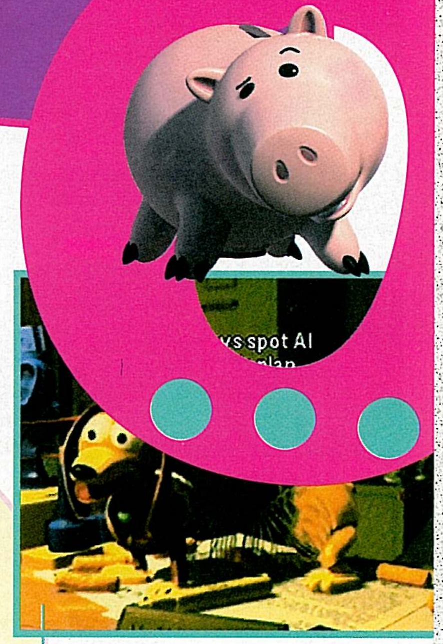
VALORACION

TOY STORY 2 posee un nivel de dificultad bastante bajo a pesar de algunas misiones, su mecánica es original y su escenificación recrea un preciosista mundo en miniatura. Sin embargo, se echan de menos secuencias originales de la película (sustituidas por pantallas estáticas) y, sobre todo, el control no hace buenas migas con el sistema de cámaras y podría ser más sencillo entendiendo que va dirigido, eminentemente, a los más pequeños. Bueno pero mejorable.

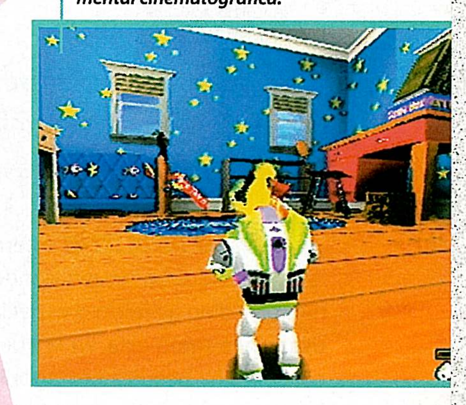
suficiente como para que su escasa dificultad no limite demasiado las horas de juego del cartucho. Eso sí, el hecho de que unas veces llegar a algunos sitios sea algo casi mecánico, y que en otras aparentemente similares dependa más de la suerte que de nuestra habilidad por el irregular comportamiento del salto de Buzz, puede llegar a irritar en ocasiones. Pero esto no quita que **Toy Story 2** sea, especialmente para los fans de la peli, un juego que proporciona mucha diversión. **THE SCOPE**

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	DISNEY INT.
PROGRAMADOR	TRAVELLER'S T.

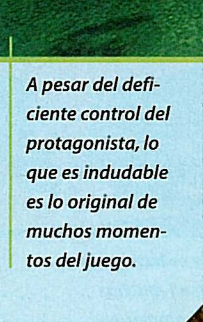


El juego, aunque se basa en la película, se aleja en muchas ocasiones de la trama argumental cinematográfica.



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
83 — se recrea un mundo en miniatura realmente bonito y espectacular. Eso sí, hay gráficos que aparecen y desaparecen como por arte de magia, como en BICHOS. También en ocasiones aparecen demasiado pixelados y no hay secuencias.	85 — Representa la banda sonora de la película y de una forma bastante correcta. La variedad de las melodías no es demasiado grande, pero acompañan a la acción constantemente sin molestar.	83 — No son muchos en número, y entre todos destacan algunas voces. El resto se limitan a disparos y al resto de soniquetes habituales en un juego de plataformas. Nada del otro mundo.	87 — el juego de cámaras y la dificultad a la hora de ajustar saltos echa un borrón al resultado final. Las ralentizaciones tampoco ayudan demasiado. A pesar de esto, es un buen y, sobre todo, original juego de plataformas.	87 — + puedes vivir instantes de la película en tu casa. − el incesante juego de cámaras y el control de saltos.

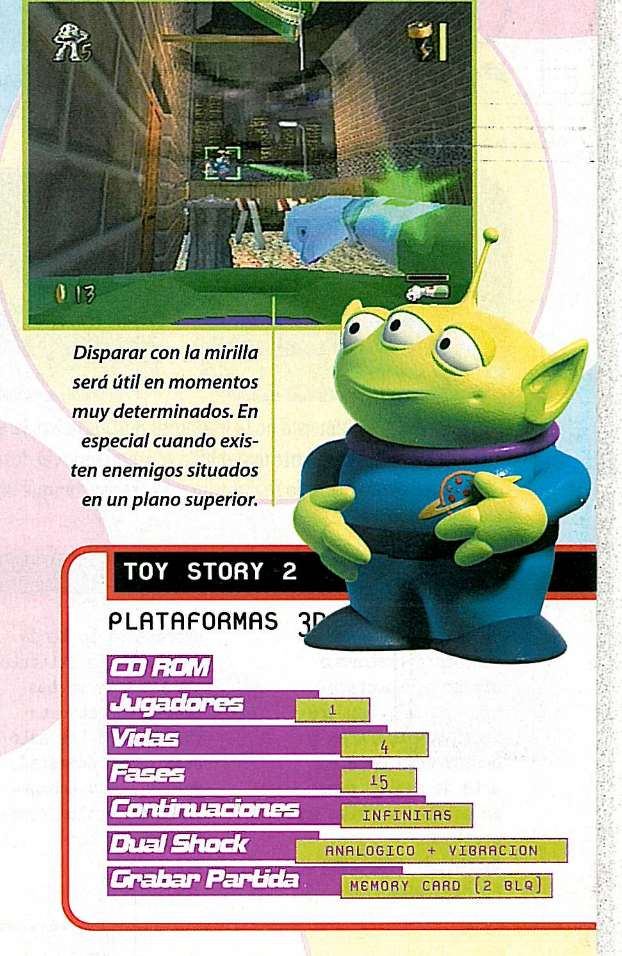




A pesar del deficiente control del protagonista, lo que es indudable es lo original de muchos momentos del juego.

Toy Story 2

Y nunca mejor dicho lo de más alla, porque la versión para **PlayStation** va un poco más lejos que las otras. La introducción de **secuencias** de la **película** es la principal diferencia que sitúa a este Toy Story 2 por encima del resto. Por lo demás, apenas existen **variaciones** tangibles.



Disparar con la mirilla será útil en momentos muy determinados. En especial cuando existen enemigos situados en un plano superior.

La industria cinematográfica y la del videojuego siguen siendo un matrimonio muy bien avenido. Y especialmente en ocasiones como ésta, en la que se traslada a consola una película protagonizada por criaturas nacidas de un ordenador. La versión de ***PlayStation*** es un calco de la de ***Nintendo 64***, incluyendo todas las virtudes y los defectos que esta última mostraba. Eso sí, el principal añadido son los más de 20 minutos de secuencias de la propia película que representan los momentos estelares para dar una trama argumental al juego.

Y esto se hace especialmente importante, porque TRAVELLER´S TALES se ha apartado un poco del *storyline* del film, y muchas fases no tendrán nada que ver con lo visto en las salas. Lo mejor, insistimos, sigue siendo el apartado gráfico, que recrea un universo a la medida de los juguetes de **Toy Story 2**, con una mecánica de exploración continua a través de decorados a escala. En el debe, desgraciadamente, los mismos defectos ya conocidos: los objetos siguen desapareciendo misteriosamente a medida que nos alejamos de ellos (algo explicable en ***N64*** para evitar el efecto niebla, pero no en ***PlayStation***) y, lo que es peor, Buzz sigue siendo irregular en sus saltos y el sistema de cámaras es de todo menos apropiado para un plataformas 3D.

THE SCOPE

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	DISNEY INT.
PROGRAMADOR	TRAVELLER'S T.

TOY STORY 2

PLATAFORMAS 3D

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	4
Fases	15
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (2 BLQ)

...AS ALLÁ



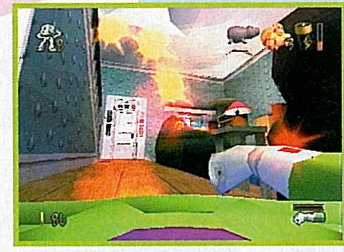
Secuencias de la peli

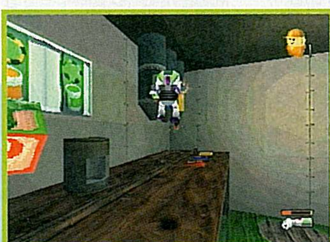
Es la gran diferencia y el principal punto a favor de la entrega para PLAYSTATION. Las pantallas estáticas de NINTENDO 64 han sido sustituidas por secuencias pertenecientes a la película, que se muestran con una calidad sorprendente. Además, las voces son las originales que hemos podido escuchar en el cine. El acceso a dichas secuencias se produce según se van avanzando niveles, y una vez que se llega a ellas, en el menú principal existe una opción que permitirá contemplar todas las que hemos llegado a ver hasta el preciso momento que tenemos guardada la partida. Son de mucha mejor calidad que las de la entrega para COMPATIBLES PC.

VALORACION

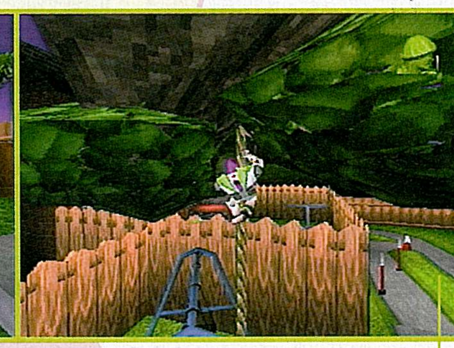
● TOY STORY 2 para PLAYSTATION sigue siendo un juego recomendable por su originalidad y por sus espectaculares gráficos que representan con fidelidad lo que muchos hemos podido ver en las salas de cine.

● Sin embargo, peca de un control demasiado irregular y de un sistema de cámaras poco apropiado para un programa plagado de cambios de dirección y de saltos continuos. La introducción de secuencias de la película aporta un valor añadido a un juego que, a pesar de estos defectos de manejo (que al final os acostumbraréis), se ganará la aceptación de los más pequeños de la casa por su simpático desarrollo y su contenida dificultad.









De nuevo es la barriada de Andy la que ofrece los mejores gráficos de todo el juego. Aunque también desaparecen objetos si nos alejamos un poco de ellos (principal carencia gráfica de la versión para NINTENDO 64), lo cierto es que se aprecian menos ralentizaciones en términos generales.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
90 — Tiene las mismas virtudes y los mismos defectos que la entrega para NINTENDO 64. Eso sí, un punto muy a favor en este apartado es la inclusión de las fabulosas secuencias de TOY STORY 2. De lo mejor del juego.	85 — Sirven para ambientar la acción en un juego en el que la exploración eterna de un nivel en busca de todos los items puede acarrear bastante tiempo. Crean una atmósfera adecuada, sin irritar en ningún momento.	88 — Aunque siguen sin ser muchos en cantidad, el hecho de que todas las voces hayan sido dobladas al castellano tanto en las secuencias como durante el juego, merece que sea apreciado en su justa medida.	86 — La originalidad del planteamiento, los estupendos gráficos y la variedad de misiones sufren la rémora de la lentitud de movimientos de la cámara y del imprevisible control de Buzz. Al final te acostumbrarás.	89 — + Las secuencias y las voces de los personajes. − Insistimos, las cámaras y el control del personaje.









VALORACION

COLONY WARS: RED SUN es más de lo mismo, pero mejor. Frente a la incomprensión que siempre han sufrido los títulos que conforman esta trilogía, PSYGNOSIS siempre ha respondido con entregas mejores a las anteriores... pese a la dificultad que eso siempre ha entrañado. Esta tercera entrega, la que completa la trilogía, no defraudará en absoluto a los auténticos fans de la saga. Estos están de enhorabuena.







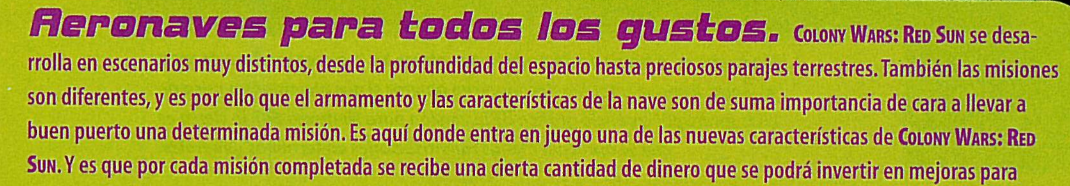








*Además de la belleza de sus gráficos, de la saga **Colony Wars** siempre ha llamado la atención su enorme capacidad para sorprender al jugador. El no saber qué espera en la siguiente misión (aun habiendo jugado con anterioridad) es un factor sorpresa que ayuda, en buena medida, a alargar la vida del juego. Y eso nos encanta.*



Aeronaves para todos los gustos. COLONY WARS: RED SUN se desarrolla en escenarios muy distintos, desde la profundidad del espacio hasta preciosos parajes terrestres. También las misiones son diferentes, y es por ello que el armamento y las características de la nave son de suma importancia de cara a llevar a buen puerto una determinada misión. Es aquí donde entra en juego una de las nuevas características de COLONY WARS: RED SUN. Y es que por cada misión completada se recibe una cierta cantidad de dinero que se podrá invertir en mejoras para cada una de las naves. En todo caso, no es imprescindible obtener todas las mejoras para lograr llegar al final de la aventura. En muchos casos, será una simple cuestión de vista y saber, eso sí, cómo combatir los puntos débiles del enemigo.



COLONY WARS RED SUN

SHOOT'EM-UP 3D

CD ROM

Jugadores	1
Vidas	ENERGIA
Misiones	50
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

...as...

Colony Wars Red Sun

Tras Colony Wars y Colony Wars: Vengeance, Sony **encargó** a su **estudio** de Psygnosis en Leeds el importante cometido de completar la trilogía. El resultado es este **genial** Colony Wars: Red Sun.

Como se suele decir, no hay dos sin tres, y en el caso de **Colony Wars: Red Sun**, ésta es una buena nueva. Nunca nos hemos cansado de alabar las excelentes cualidades de las dos anteriores entregas de la trilogía, y quizá por ello (y porque Colony Wars siempre ha sido maltratado), hoy no podamos decir nada en su contra. De hecho, tampoco se nos dan motivos para hacerlo. Damos fe de ello, pues no en vano SONY nos desplazó hasta **Leeds** para ver la finalización del proyecto, ciudad en la que además pudimos conocer de primera mano (de la de los propios creadores) las excelencias del título que completa la trilogía. Sus programadores no se cansan de repetir que todo está hecho a partir de cero. Esta bien. Les creemos. Pero no por ello dejamos de pensar que **CW: Red Sun** sigue manteniendo la misma (genial) apariencia de los anteriores, añadiendo eso sí, los elementos suficientes para convertirlo en un juego diferente. Así, el hilo argumental variará dependiendo del nivel de éxito en las misiones, lo que permite que una partida nunca sea igual a la anterior. Y ya que se habla de cifras, se puede decir que **CW: Red Sun** cuenta con 8 naves, 32 armas diferentes, 88 tipos de enemigos distintos y 50 misiones cuyo desarrollo variará considerablemente. Y todo con la excepcional presencia gráfica de siempre. **J. C. MAYERICK**

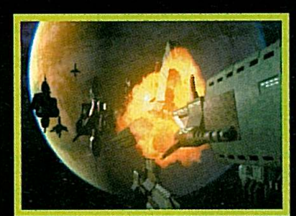


FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY CE
PROGRAMADOR	PSYGNOSIS



y ESTRELLAS




Las secuencias del juego, como en las dos anteriores entregas, son parte indivisible de todo lo que representa Colony Wars. La calidad de las mismas, además, ha sufrido un aumento considerable... y todo ello en un perfecto castellano.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
94	94	92	94	94
el apartado gráfico ha sufrido una sustancial mejora, pese a la dificultad que eso conlleva, pero también es cierto que ha pérdido un ápice de la suavidad que siempre lo ha caracterizado. aún así, el nivel es soberbio.	nos lo confesó el propio compositor en el estudio de psygnosis en leeds. la música (totalmente orquestada) está basada en la obra de compositores de indudable categoría como john williams o james horner, entre otros.	en colony wars: red sun no desentona absolutamente nada, y el aspecto sonoro no iba a ser menos. a todo el repertorio de explosiones y armas de fuego hay que sumarle la deferencia de haber traducido todas las voces.	colony wars no es un juego de masas, eso está claro, pero al jugador que siempre le hayan tirado los shoot'em-up de este tipo, encontrará en red sun la culminación a todas sus aspiraciones. psygnosis se ha superado.	+ es colony wars, con lo que ello conlleva... y es tan bueno. - la espera por la nueva entrega... ¿quizá para psx2?




Dos veces LO MISMO

Rollcage Stage 2





En el modo Carrera Total también puntúan los destrozos ocasionados a los rivales y escenario.

Si tuviéramos que resumir en pocas **palabras** qué es Rollcage Stage 2, diríamos que es el primer Rollcage con todas las cosas que el **jugador** echó de menos: una **oferta** más generosa de **modos** de juego y muchas más horas de entretenimiento salvaje.

Nuestra admiración por PSYGNOSIS es algo que nunca nos hemos molestado en ocultar. Aunque en su larga lista de grandes juegos también ha habido lugar para algunos fiascos sonados, los títulos de la compañía británica buscan siempre ofrecernos un producto de calidad, original e innovador. En el caso que nos ocupa, la segunda entrega de Rollcage, se puede hablar de calidad y un poco de innovación, pero en absoluto de originalidad. En todo lo que se refiere a la estética y en buena parte de su mecánica de juego, entre ambas versiones no hay apenas diferencias y más de uno creerá estar ante el mismo programa. Sólo un vistazo a los modos de juego y a la nueva estructuración de las competiciones pueden convencernos de que este **Rollcage Stage 2** no es una reedi-





En los diseños de los vehículos no hay apenas cambios y tendremos que contentarnos con el hecho de que hayan incluido un número mayor de coches.

VALORACION

Los que se quedaron con un buen sabor de boca con la primera parte sabrán valorar en su justa medida a esta segunda entrega. En ella encontrarán todo lo bueno de Rollcage pero con una oferta lúdica que, como poco, duplica a la de su antecesor. Si atendemos al nombre, Rollcage Stage 2, comprenderemos que los programadores no quieren engañar a nadie.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	PSYGNOSIS







ROLLCAGE STAGE 2

CONDUCCION

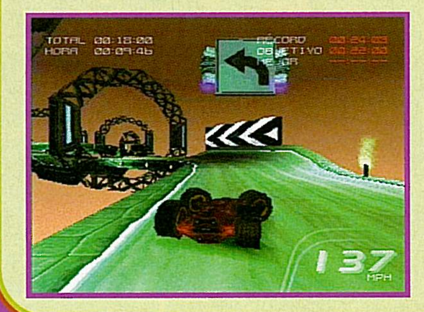
CD ROM	
Jugadores	1-2
Coches	20
Circuitos	MAS DE 20
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD



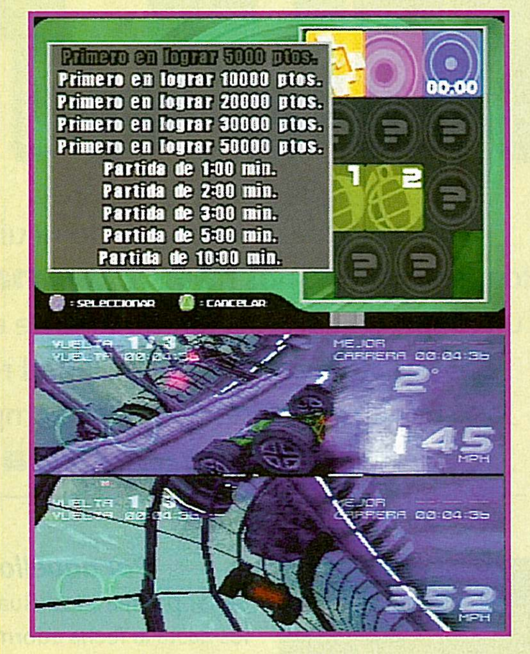
Cosillas



Esta segunda entrega cuenta con algunas novedades muy interesantes con el modo *Scramble* como gran estrella. Son una enorme serie de pruebas de habilidad que os pondrán los pelos de punta. Otros detalles importantes son el aumento en la oferta de coches y la dificultad de las últimas pruebas eliminatorias del modo normal.




2 Jugadores



El modo para dos jugadores ha ganado en opciones y modos de juego hasta convertirse en uno de los más completos del género en esta consola. Está tan cuidado que es casi tan grande como el modo individual.

ción un pelín remozada de ROLLCAGE. Tanto los coches como los escenarios se mantienen fieles a aquella peculiar estética y sólo algunos efectos visuales especialmente inspirados aportan alguna novedad a lo gráfico. Algo parecido se podría decir de su enloquecedora mecánica de juego y de su impecable control, uno de los mejores que hemos probado jamás. Lo único que era absolutamente necesario que cambiara era lo de añadir algún modo nuevo y un número mayor de pruebas, y **ROLLCAGE STAGE 2** nos ofrece hasta una curiosa modalidad de retos de habilidad, *Scramble*, con la que ya tendremos para un montón de horas. Con estas ampliaciones, sus secretos y su monstruoso modo para dos jugadores, ya se puede decir que **ROLLCAGE STAGE 2** es una garantía de entretenimiento y diversión.

DE LUCAR





Como suele ser tradicional en los títulos de PSYGNOSIS, el juego cuenta con unos efectos visuales realmente geniales.

GRAFICOS 90
Podremos disfrutar de uno de los motores gráficos más perfectos y de algunas de las rutinas y efectos más alucinantes del género pero, en líneas generales, estamos ante una réplica casi exacta de la primera parte.

MUSICA 93
Nuestro experto en música de vanguardia, el danzarín Doc, dice que la banda sonora es de lo mejorcito que se puede escuchar. Los que no estamos tan al día sólo podemos decir que está bien y va con el tipo de juego.

SONIDO FX 90
No están mal y tienen cierta variedad, pero creemos que unos efectos especiales más salvajes y un sonido mucho más potente estarían más acordes con el constante espectáculo visual que hallaréis en pantalla.

JUGABILIDAD 93
Tan manejable, divertido y jugable como la primera parte pero con muchas horas más de juego y unos cuantos modos más que lo hacen más variado. También se ha mejorado bastante la opción para dos jugadores simultáneos.

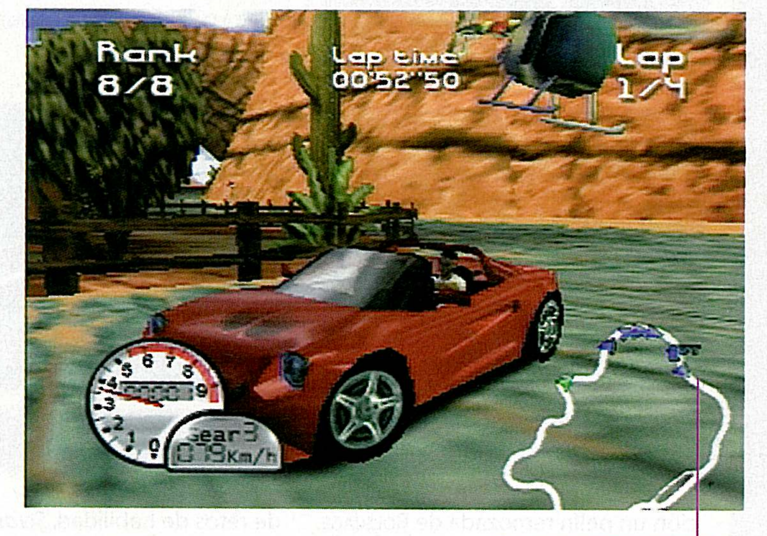
GLOBAL 92

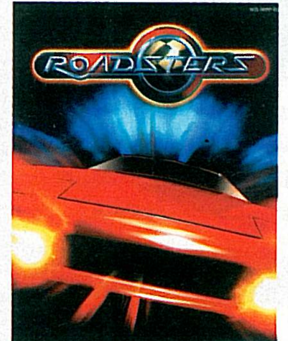


+ Igual que Rollcage pero con muchas más horas de juego.
- En materia gráfica es casi un calco.

Con MUCHA CLASE

Cuando nadie habría dado ni un duro por Roadsters, TITUS nos ha **sorprendido** con un juego de conducción realmente elaborado, preciosista y con una jugabilidad respetable. Les ha llevado bastante tiempo, pero el resultado **justifica** la espera.



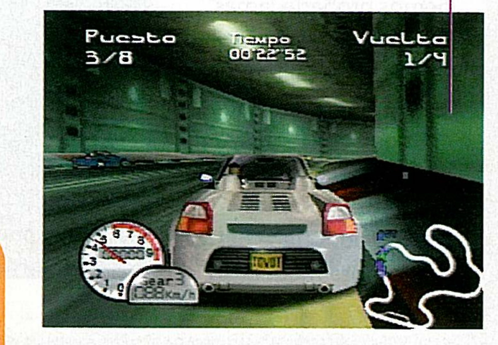


SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	SPACO
PROGRAMADOR	TITUS

Por aquello de que el Señor premia a los usuarios pacientes, los hasta la fecha adormecidos programadores de juegos de coches para NINTENDO parecen haber despertado de su largo letargo, y con cartuchos como este **ROADSTERS** esta consola empieza a contar con títulos de garantía. Tras muchos, muchos meses de programación, TITUS nos ha sorprendido con un juego de conducción con una impecable factura técnica y un diseño gráfico digno del potencial de ***NINTENDO 64***. Sin llegar a los niveles de perfección observados en RIDGE RACER 64, **ROADSTERS** es uno de los que mejor ha representado los vehículos, con unas vistosas rutinas de reflejos de luz y unos degradados muy aparentes en las texturas, y los escenarios más detallados y reales que hemos visto hasta la fecha en ***NINTENDO 64***. Buenos movimientos de pantalla, un suelo impecable, gran sensación de velocidad, una perfecta integración de los coches a los escenarios y una dinámica muy convincente en el comportamiento de los vehículos, terminan de completar la sobresaliente puesta en escena de **ROADSTERS**. De todo lo visto, sólo los golpes (toscos, irreales y bastante sosos) no están a la altura del resto de circunstancias. En cuanto a la jugabilidad de **ROADSTERS**, también

Como se puede apreciar en estas dos pantallas, los coches cuentan con un detalle extraordinario y con algunas rutinas de luces y brillos muy logradas. Lo mejor es que ese aspecto se acompaña con unos buenos movimientos.





VALORACION

● muchos meses de programación y sin apenas noticias no hacían que esperáramos demasiado de ROADSTERS. sorprendentemente, el juego al final merece estar entre los tres mejores del género en N64, y en materia gráfica está sólo por detrás de RIDGE RACER 64. con un poco más de garra y algún otro modo, sería su gran rival.





*Algunos escenarios son de lo más espectacular y detallado que se han visto en este género en **N64**.*

ROADSTERS

CONDUCCION

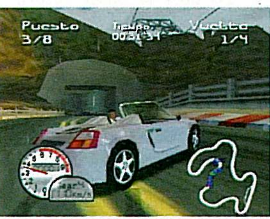
Megas	96
Jugadores	1-2
Circuitos	10
Coches	30
Continuaciones	INFINITAS
Expansion Pak	NO
Grabar Partida	CONTROLLER PAK



nos ha parecido bastante notable y con una oferta jugosa en circuitos imaginarios y vehículos reales, pero quizá algo corta en modos de juego. Con lo que hay, la liga, la lucha contra el crono y la opción para varios jugadores simultáneos, estaremos entretenidos durante bastante tiempo. Si de algo peca en jugabilidad es en variedad y, si ya nos apuráis un poco más, en que quizá sea un título demasiado sobrio en la conducción. Algo más variado y un estilo un poco más agresivo le habrían aupado hasta lo más alto del podio... hasta la llegada de RIDGE RACER 64. **DE LUCAR**

Aunque las modificaciones que se pueden hacer en los boxes se limitan al tipo de neumáticos, esta posibilidad puede ser vital cuando a mitad de carrera cambien las condiciones atmosféricas.







Importante

Al principio parecerá que nuestros rivales son casi inalcanzables, pero con unas cuantas modificaciones y mejoras técnicas en vuestro coche empezaréis ya a verlos de cerca. Los primeros retoques no son demasiado caros, y si







hacéis un buen par de carreras podréis mejorar bastantes aspectos. Cuando ya seáis las bestias pardas del modo individual, os recomendamos que os deis una vuelta por la opción para dos jugadores. Un último consejo es que elijáis la pantalla partida vertical.







Un golpe importante o una salida de pista nos costará una pérdida segura de posiciones.







GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
94	87	80	92	92
un gran trabajo el realizado en los escenarios, en los coches y en todo lo que son los movimientos del entorno. Todo tiene un aspecto deslumbrante y armonioso. De lo mejor que hemos visto en NINTENDO 64.	Aunque en esta consola casi nunca nos llevamos ninguna alegría en este apartado, por lo menos han intentado dotar al programa de una banda sonora agradable y con cierta variedad en ritmos y estilos.	Los choques y algunos motores no suenan ni por asomo como cabría esperar en determinadas circunstancias. En algunos detalles se nota el esfuerzo realizado pero en otras han pasado olímpicamente de reflejar la realidad.	Es entretenido, se manejan muy bien los coches y la dificultad está ajustada. El número de modos es lo único que no termina de convencernos, pero si tenemos en cuenta que el trofeo tiene tres categorías, se le puede perdonar.	+ El diseño gráfico es de lo mejor en el género para N64. – Con un par de modos de juego más sería uno de los mejores para esta consola.



Una nueva DIMENSION

Casi **dos** años han pasado desde el lanzamiento en Japón de Ehrgeiz, pero sus seguidores han tenido que **esperar** hasta la instauración de una sede de Square en Europa para poder jugar con él. ¿Habrá valido la pena **tanta** espera?



CLOUD STRIFE *Al igual que en la recreativa, podremos jugar con Cloud, Tifa, Sephiroth o Yuffie de* FINAL FANTASY *VII.*



Nada menos que los creadores de los dos TOBAL, DREAM FACTORY, han sido los encargados de llevar a cabo la conversión a ***PSX*** de **EHRGEIZ.** Dicho título efectuó un fugaz paso por los salones recreativos, levantando alguna que otra ceja de admiración ante un *beat'em-up* que resultaba tan novedoso y espectacular que daba miedo echar una partida. Ahora, con la versión ***PSX*** en nuestras manos, dicho título producido por SQUARE y NAMCO, dicho sea de paso, se ha convertido en uno de los *beat'em-up* más completos y, aunque sigue resultando un pelín confuso al principio, uno de los más jugables e innovadores. En lo que respecta a jugabilidad, apartado esencial para este tipo de juegos, si en SOUL CALIBUR teníamos la posibilidad de movernos por el escenario pulsando dos veces en una misma dirección, en **EHRGEIZ** el control del personaje se basa en la libertad total de movimientos, algo que en un principio resultará algo complicado, sobre todo por el hecho de tener el salto en un botón, pero que en pocas partidas controlaremos a la perfec-

No sólo deberemos aprender los golpes normales de nuestro luchador, también los golpes especiales cobran una vital importancia a la hora de vencer un combate, así como los elementos que te rodean.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY CE
PROGRAMADOR	DREAM FACTORY



VALORACION

Aunque hace dos años que salió en Japón, la verdad es que se agradece que un juego de este tipo, tan innovador, variado y completo llegue al fin a nuestras tierras. Esto es una advertencia para los freaks de los beat'em-up «normales»: antes de desesperaros y romper el mando a mordiscos, aprended a defenderos de todos los golpes y a hacer uso de todos los elementos del entorno que os rodea.

EHRGEIZ

BEAT'EM-UP

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	7
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	SOLO VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)

Los mini-juegos



Modo Quest





Al igual que hizo con TOBAL 2, DREAM FACTORY ha incluido una especie de *RPG* en esta versión ***PSX*** de **EHRGEIZ**. Este modo *Quest* es algo más complejo que el de TOBAL 2, ya que incluso deberemos ir al pueblo a comprar algunos *items* y comida para continuar.

ción. La jugabilidad se basa en parte en los desniveles del terreno y en la habilidad para lanzar a nuestro oponente los objetos que pueblan el escenario. Unido a esto, encontraremos el sistema de ataque muy similar al de TOBAL, pero con un botón más para los especiales.

Aunque lo más interesante del apartado jugable son los nuevos modos incluidos con respecto a la ***COIN-OP***: *Quest*, en el que deberemos explorar una mazmorra como si de un *RPG* se tratase, y los divertidos minijuegos. Lo único que se le puede echar en cara es su aspecto gráfico, ya que la ***COIN-OP***, a pesar de funcionar en un ***SYSTEM-12*** (al igual que TEKKEN 3), poseía un *engine* gráfico mucho más potente. **DOC**

En la versión japonesa, el personaje de la izquierda se llamaba Prince Naseem, igual que el boxeador.

GRAFICOS

87

A pesar de que los gráficos no son del todo malos, las diferencias visuales con el engine de la recreativa, que funcionaba en un SYSTEM 12 (como TEKKEN 3), son realmente impresionantes, sobre todo en resolución.

MUSICA

85

La banda sonora, por desgracia, no destaca demasiado a lo largo del juego. Tan sólo son dignas de mención algunas de las melodías que aparecen en el modo Quest, al más puro estilo tradicional de los RPG de SQUARE.

SONIDO FX

83

Menos mal que no han intentado traducir o modificar las digitalizaciones del japonés. Aún así, los luchadores de EHRGEIZ son los más silenciosos que se hayan visto nunca en un beat'em-up de sus características.

JUGABILIDAD

89

De este apartado destaca el hecho de contener varios juegos en uno. Al principio, hasta los jugadores más experimentados en los beat'em-up encontrarán los controles un tanto confusos, pero después de unas cuantas partidas...

GLOBAL



87

+ Jugar con la gente de FFVII. Los mini-juegos y el Quest.

- La COIN-OP tenía unos gráficos infinitamente mejores. Los controles, al principio.



Asnos al VOLANTE...

South Park Rally

¿Qué puede resultar de la ***unión*** del ***cáustico*** y perverso universo de South Park con el género de la conducción? Pues un cartucho tan anárquico como ***divertido***.

Tras servir de inspiración a un *shoot´em-up* y un peculiar juego de preguntas y respuestas, la serie de TV más *destroyer* de la historia vuelve a la carga con una nueva producción de ACCLAIM, en este caso un *arcade* de conducción en la línea de SUPER MARIO KART, pero infinitamente más salvaje. Si conoces la serie de televisión o has jugado con los anteriores títulos para ***N64*** basados en la serie, seguro que ya te haces idea de lo que encontrarás en **SOUTH PARK RALLY**. Cartman, Kenny, Kyle y Stan conducen por su amado pueblo, por el santuario de animales gays o el bosque vomitando sobre sus rivales y arrojándoles todo tipo de ingenios (como una bomba que reproduce en pantalla el rostro de Sadam Hussein). El primer circuito mantiene más o menos el desarrollo normal de este tipo de juegos, pero las otras trece competiciones no se parecen en nada que hayas visto. Circular por una granja en busca del remedio contra el mal de las vacas locas, localizar el paradero de unos calzoncillos por el interior de las alcantarillas

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	ACCLAIM ENT.
PROGRAMADOR	TANTALUS INT.

VALORACION

Aunque su anárquica mecánica pudiera parecer en un primer momento un inconveniente, al final se muestra como el mejor aspecto de este cartucho, el responsable de que logre engancharte a la tele por semanas, mientras intentas sacar a la luz los 22 vehículos secretos.

SOUTH PARK RALLY

ARCADE DE CONDUCCION

Megas	128
Jugadores	1-4
Escenarios	7
Tipos de carrera	14
Continuaciones	5
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

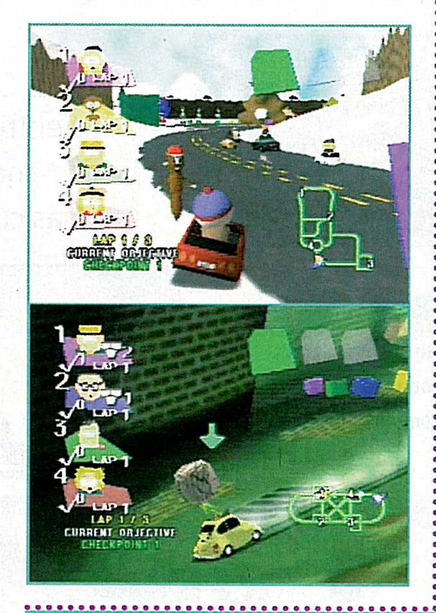
o impedir que Satán destruya el mundo en víspera de año nuevo son algunos de los objetivos a conseguir en este original e inclasificable *arcade* de conducción, recomendable de todo punto, especialmente si conoces la serie de TV, pero igualmente divertido si no la has visto nunca. Incluso los gráficos son bastante buenos. Y el sonido, indescriptible. Estamos ante el mejor juego basado en SOUTH PARK producido hasta la fecha. **NEMESIS**



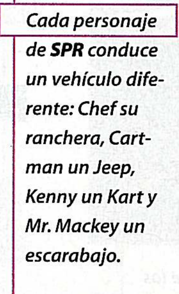
ATTLE RANCH

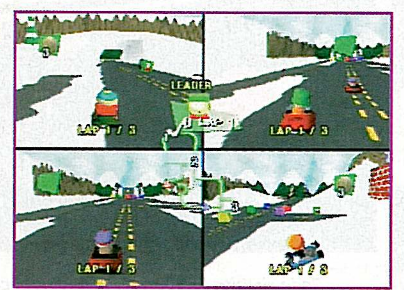
30 personajes

Aunque el elenco de SOUTH PARK RALLY es incialmente de ocho personajes, es posible extraer otros 22 ocultos. Además de Kenny, Kyle, Cartman y Stan, encontrarás a Terrance y Philip, Jesús, Mr Garrison, Satán, Ike o Paco el flaco.

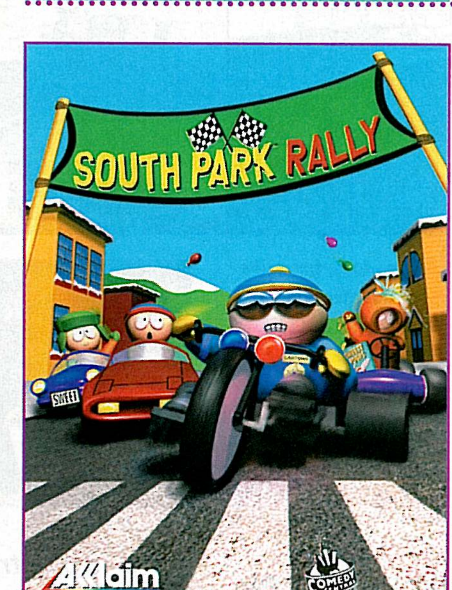





*Cada personaje de **SPR** conduce un vehículo diferente: Chef su ranchera, Cartman un Jeep, Kenny un Kart y Mr. Mackey un escarabajo.*









GRAFICOS 83

La asignatura pendiente de los anteriores SOUTH PARK de N64 queda felizmente solventada con unos gráficos coloristas, en los que no hay lugar para el efecto niebla. Lo mejor, el diseño de los personajes y vehículos.

MUSICA 90

TANTALUS no sólo ha incorporado la cabecera musical de la serie de televisión (cantada, por supuesto), sino que acompaña la acción con toda una serie de melodías de gran calidad, especialmente la del santuario gay.

SONIDO FX 93

como en los anteriores títulos basados en SOUTH PARK, MATT STONE y TREY PARKER (creadores de la serie) se han encargado personalmente de los escatológicos efectos de sonido y de las voces de los personajes.

JUGABILIDAD 89

Al principio la mecánica de las carreras desconcierta un poco, pero al rato caerás en un vicio del que es bastante difícil salir. La búsqueda de los personajes secretos asegura además una larga vida al cartucho.

GLOBAL



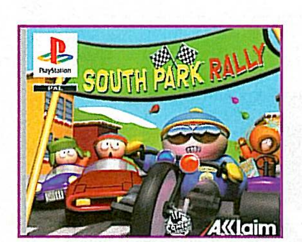
\+ Los efectos de sonido. Los vehículos. Las armas.

\- superar algunos circuitos es un verdadero infierno.

...PELIGRO constante

South Park Rally

La entrega para **32 bits** de SP Rally es menos **vistosa** pero conserva las mismas cuotas de humor y **salvajadas**.



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ACCLAIM ENT.
PROGRAMADOR	TANTALUS INT.





Cada circuito de South Park Rally ofrece los objetivos más delirantes, como localizar un antídoto contra el mal de las vacas locas.

El modo Versus recibe el sugestivo nombre de Batalla de Culos. Imagínate por qué. Si quieres una pista, sólo echa un vistazo a la pantalla de arriba.







La entrega PlayStation de **South Park Rally** conserva opciones similares, idéntica diversión, el mismo humor salvaje e incorpora sonido más nítido que la versión *Nintendo 64*, pero falla en un aspecto tan importante como son los gráficos. El *hardware* de SONY, como ha quedado patente en otros tantos *arcades* de conducción, da para mucho más que el tosco entorno tridimensional que ofrece esta producción de TANTALUS. Por fortuna, al otro lado de la balanza está la delirante y anárquica mecánica del juego, en la que podrás manejar hasta 30 vehículos diferentes, pilotados por los protagonistas y personajes secundarios de la serie, dotados de las armas más infames de toda la historia del videojuego. **SP Rally** no es brillante a nivel visual, pero supone un soplo de aire fresco. **NEMESIS**

VALORACION

SP Rally tiene poco que ofrecer gráficamente respecto a otros arcades de conducción para PSX, pero los supera en originalidad y «mala leche», lo que le ha valido la calificación de «para mayores de 18 años». No es para menos viendo algunas de las armas del juego, como la mujer de la calle que propaga el herpes entre los rivales.

SOUTH PARK RALLY

ARCADE DE CONDUCCION

CD ROM	
Jugadores	1-2
Escenarios	7
Tipos de carrera	14
Continuaciones	5
Dual Shock	ANALOG.+ VIBRACION
Grabar Partida	SI

GRAFICOS — 80

Los gráficos ganan en resolución respecto a la entrega Nintendo 64, pero son bastante más pobres en cuanto a detalle y acabado. Sin duda es el aspecto más flojo de esta versión.

MUSICA — 91

Quizá el único aspecto en que supera a la versión N64, gracias al uso del disco compacto. South Park Rally ofrece ocho cortes musicales de gran calidad, sin olvidar la cabecera de la serie de TV (cantada).

SONIDO FX — 93

Matt Stone y Trey Parker (creadores de la serie), e Isaac Hayes (responsable del legendario tema central de la película Shaft y que da vida a Chef) se encargan de las voces, que son sencillamente geniales.

JUGABILIDAD — 88

El control de los vehículos es algo peor que el de la versión Nintendo, pero aún así el juego es bastante jugable. La búsqueda de los personajes secretos es un gran aliciente.

GLOBAL



+ Los efectos de sonido. Las armas. Los vehículos.
- Los gráficos no están a la altura del resto del juego.


By I-MAN
The ps X files
Memory card 40M
NEW!!!
RAMNET
5 Colores
Realistic Racing Wheel
Compatible with Playstation
Reparaciones
NEW!!!
TWING STICK
El mas grande
PANTHER V
Dancing Queen
VIDEO cD
REDANT
PS VIDEO CD MOVIE CARD
La verdad esta aqui dentro
BARCELONA
93 426 10 80
Parlamento, 13
ALICANTE
96 514 32 94
Pintor Murillo, 4 local 3
MALLORCA
971 76 30 83
Soldado Soberats Antoli, 28 A
BADALONA
93 397 97 04
General Moragues, 92 bajo
MATARO
93 758 68 28
Francesc Macia, 9
SABADELL
93 726 65 09
Convent, 59
GERONA
972 21 66 29
La Salle, 16-18 Girona Boulevard
BARCELONA
93 453 83 48
Sepulveda, 155

Una agradable SORPRESA

Guilty Gear

Aunque hace más de un **año** que Guilty Gear apareció en tierras niponas, su tremenda **calidad** ha propiciado que uno de los nuevos «ojeadores» británicos, Studio 3, le echase **al fin** el guante y lo trajese hasta el viejo continente.

ESPECIALES *Los movimientos especiales de* GUILTY GEAR *son especialmente vistosos, debido sobre todo a la gran cantidad de efectos de luz que estos desatan al ser ejecutados. Los más impresionantes son los Destroy, los cuales eliminan al oponente de un golpe.*

La sorpresa a la que se refiere el titular es un cúmulo de acontecimientos que van más allá del hecho de que VIRGIN, gracias a la compañía británica STUDIO 3, haya traído hasta nuestras tierras esta maravilla llamada **GUILTY GEAR**. La verdadera sopresa os la llevaréis en el momento en que encendáis vuestra ***PLAYSTATION*** con este juego, el primero por cierto, de ARC SYSTEM WORKS. Por muy altas que mantengáis las expectativas respecto a **GUILTY GEAR**, os llevaréis esa grata sorpresa: el *engine* gráfico, teniendo casi dos años, es impresionante, con *sprites* gigantescos cuya animación ensombrece a muchos de los títulos de



Zato se sirve de un espíritu maligno para castigar el cuerpo de sus oponentes, como si de un Stand de Jojo se tratase.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN INTER.
PROGRAMADOR	ARC SYSTEM W.





VALORACION

● si eres un buen aficionado a los beat'em-up en 2D, no deberías dejar pasar la oportunidad de probar este impresionante GUILTY GEAR. ARC SYSTEM WORKS ha logrado imprimir a su título todo lo que un freak de la lucha podría desear: personajes grandes, detallados y muy bien animados, una frenética y bien compuesta banda sonora heavy y una jugabilidad que ensombrece a muchos títulos de este tipo aparecidos para PLAYSTATION.



GUILTY GEAR

BEAT'EM-UP

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	8
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	SOLO VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)

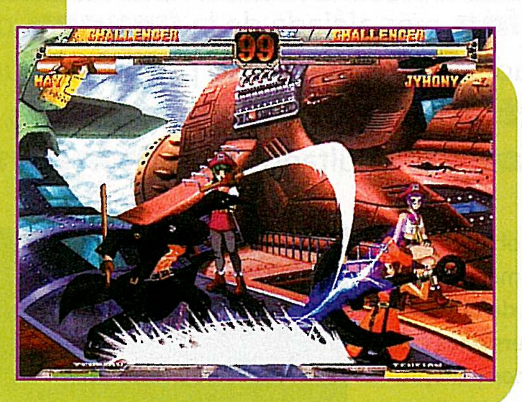
Guilty Gear X





Millia, una de las dos féminas del juego, utiliza su melena como arma.

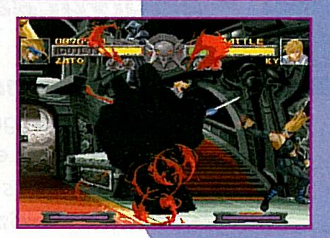
No, no es nigún juego de tipo erótico ni nada por el estilo, es la segunda parte de **GUILTY GEAR**, la cual está a punto de aparecer en versión recreativa en los salones de todo **Japón**. El *hardware* elegido por ARC SYSTEM WORKS para esta segunda parte no es otro que la placa *NAOMI* de SEGA, por lo tanto, en breve tendremos una versión para *DREAMCAST* idéntica a la *COIN-OP* original.



Jugabilidad









Lo más importante de **GUILTY GEAR** es su jugabilidad, en la que se dan cita decenas de detalles tomados de otros títulos, como los *combos* aéreos o los *combo chain*, y otros nuevos como el *Destroy*, golpe que restará toda la energía del oponente en ambos *rounds*.

CAPCOM aparecidos hasta la fecha para ***PLAYSTATION***. Si a este impresionante *engine* 2D le unimos una aplastante jugabilidad, en la que se dan cita *combo chains*, especiales, *reversals*, *counters*, tres personajes secretos y el fatídico *Destroy*, movimiento que elimina completamente al oponente (los dos *rounds*), tenemos uno de los *beat'em-up* en 2D más impresionantes jamás creados para ***PSX***. Aún saliendo casi dos años más tarde que en **Japón**, la calidad general de **GUILTY GEAR** es comparable a la del mismísimo STREET FIGHTER ALPHA 3, aparecido hace pocos meses en **España** y cuyo inmenso carisma, junto a algún que otro detalle técnico impresionante e inigualable, sigue encumbrándolo al primer puesto en lo que a *beat'em-up* bidimensionales se refiere. ARC SYSTEM WORKS seguro que ha conseguido lo que quería, demostrar al mundo que no sólo de SNK y CAPCOM viven los *beat'em-up* en 2D. **DOC**



Ky Kiske, uno de los luchadores más completos del juego, da buena cuenta de Zato, personaje de aspecto cambiante debido a su extraña complexión «demoniaca».





GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
92	89	88	93	93
Pocos títulos de lucha pueden presumir de tener el potente engine 2D del que goza GUILTY GEAR, en el cual se dan cita todo tipo de efectos gráficos y unos sprites gigantescos y cuya animación os dejará boquiabiertos.	Este apartado ha sido cuidado como cualquiera de los demás, con unos temás HEAVY METAL que sorprenderán hasta al más accérrimo seguidor de IRON MAIDEN o AC/DC. Resulta fácil identificar a cada personaje con su melodía.	Ni siquiera este aspecto es flojo, ya que las voces del juego han sido sampleadas a no menos de 44 khz. Algunos efectos se te quedarán grabados en la memoria, como el «Let's rock» del principio de cada round.	Este es el apartado que realmente encumbra al título de ARC SYSTEM WORKS. En GUILTY GEAR se dan cita todos los elementos para convertirlo en un grandísimo beat'em-up: especiales, combos aéreos y chain...	+ A pesar de tener casi dos años, es una maravilla. − Que las compañías tarden tanto en darse cuenta de que un juego es bueno.



Mini FUERZAS aéreas

Army Men Air Attack



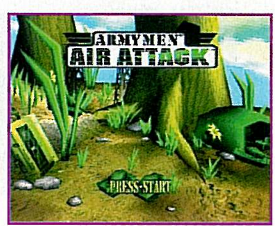
Al ser la **versión** más alejada de la **imagen** del fenómeno de los pequeños soldaditos, en un principio pensamos que esta entrega sería la menos **atractiva** de todas... pero, una vez más, estábamos bastante **equivocados** y el resultado es **convincente**

Sin ser una obra maestra ni una joya de la programación, **Army Men Air Attack** es, de momento, la mejor de las tres versiones que hemos visto en ***PlayStation*** y un programa bastante cuidado e inteligente. Aunque por su apariencia y mecánica de juego podría parecer el típico *shoot´em-up* protagonizado por helicópteros en el que sólo hay que disparar sin parar, la estructura y tamaño de sus fases le convierten en un *arcade* con unos objetivos muy precisos y con una duración relativamente corta. Para que todo sea muy dinámico, los programadores han diseñado los mapeados con unas dimensiones más bien discretas y con un montón de dificultades y enemigos agrupados en todos los caminos posibles. Aunque el grueso de las misiones consiste en eliminar a las fuerzas rivales, también han ingeniado objetivos verdaderamente divertidos pensando en lo típico que haría un niño con estos soldaditos en un pic-

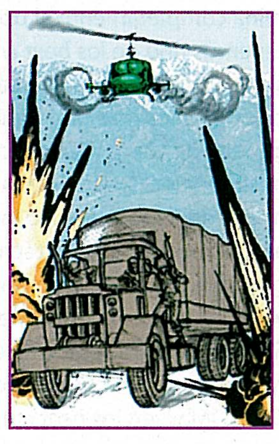
LIBERAR a los insectos puede ser una ayuda en algunas fases. Si están cerca del campamento enemigo, no dejarán nada en pie. Mucho ojo con los abejorros, porque aislados son poco peligrosos pero en grupo se convierten en unos bichos tremendamente destructivos.





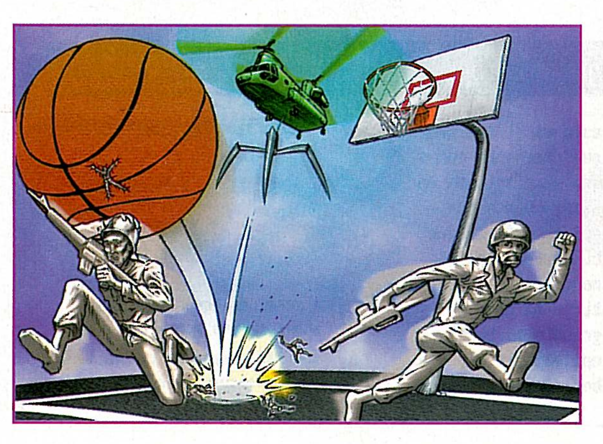






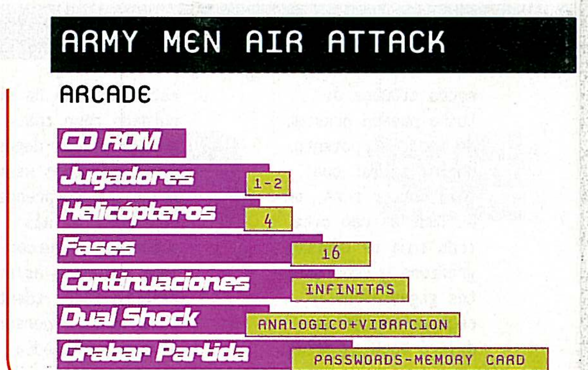
SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	3DO
PROGRAMADOR	3DO



VALORACION

● cuando faltan por verse algunas de las entregas de los diferentes formatos y títulos de esta saga ARMY MEN, este juego ocupa el segundo lugar tras el excepcional y brillante ARMY MEN SARGE´S HEROES DE NINTENDO 64. ARMY MEN AIR ATTACK posee una calidad gráfica y técnica notable y su jugabilidad está al alcance de todo el mundo, tanto a nivel de dificultad como en la sencillez del control.



ARMY MEN AIR ATTACK

ARCADE

CD ROM	
Jugadores	1-2
Helicópteros	4
Fases	16
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	PASSWORDS-MEMORY CARD







Algunas fases y misiones, como esta de los donuts y las hormigas, son una auténtica genialidad que nos hará reir sólo con su planteamiento.









nic, en el cuarto de juegos o en la playa. Las dieciséis fases que conforman sus seis pequeños mundos guardan momentos antológicos que varían bastante si decidimos afrontarlos desde la opción para dos jugadores simultáneos. Esta modalidad tiene un planteamiento bastante diferente y, más que realizar misiones, lo que prima es la acción salvaje, la rapidez de reflejos y la «mala leche». Con esos ingredientes no hay juego aburrido. Resumiendo, **ARMY MEN AIR ATTACK** es un buen juego, el más sorpresivo y divertido de esta saga en ***PLAYSTATION***, y una alegre alternativa a un género sin demasiados representantes a pesar de la «veteranía» de la consola. **DE LUCAR**



En la fase del tren será mejor que limpiéis primero las vías antes de colocarle la pila para que arranque. Luego será todo un infierno.

2 Jugadores







El modo *Versus* resulta muy atractivo, y en él dispondremos de nuestras propias tropas e instalaciones. Defender lo nuestro y arrasar lo del contrario será nuestra misión más habitual.



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
87	85	83	85	85
Aunque las dimensiones y complejidades de los escenarios no son demasiado grandes, todo tiene un aspecto cuidado y atractivo. Los movimientos de pantalla son ideales y la acción se sigue perfectamente.	Empezamos a sospechar que buena parte de los títulos de esta saga comparten música. Por si sólo son similares, os diremos que se tratan de unos cuantos temas orquestales con tintes de música militar o de cine bélico.	Las explosiones y toda la acción en general cuenta con unos efectos especiales notables, pero no esperéis tampoco demasiado porque no se han comido la cabeza con temas de sonido envolvente y cosas parecidas.	Puede parecer sencillo y hasta simplón durante las primeras siete fases, pero luego se pone interesante y los niveles y objetivos llegan a ser muy ingeniosos. El modo para dos jugadores es casi tan completo como el individual.	+ Divertido y con un planteamiento muy inteligente. − Para los amantes de género y de los juegos duros de roer puede ser un mero aperitivo.



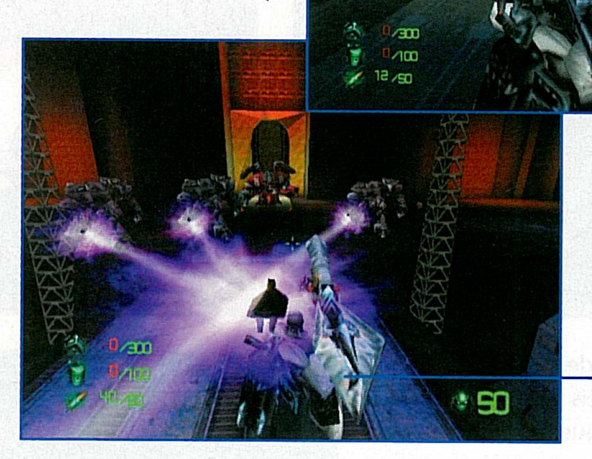
Almas DE METAL

Parece increíble cómo, con el **tremendo** potencial 3D de Dreamcast, aún nadie se ha decidido a crear un **buen** shoot'em-up subjetivo para dicha consola. Con Slave Zero, la gente de Infogrames se ha **acercado**, pero han **dejado** demasiados detalles **importantes** por el camino.







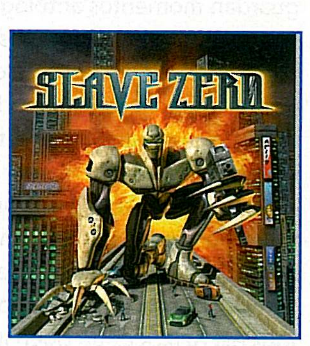


Aunque la idea del juego es buena, el apartado técnico no está a la altura de las circunstancias. Una lástima.

La primera vez que vimos este juego, parecía impresionante. No denotaba nigún género específico ni un estilo marcado, pero daba la impresión que llegaría a ser uno de los grandes. Después de ver la versión *beta* y, lo más importante, de jugar a la versión final, **SLAVE ZERO** quedará en el recuerdo como el primer *beat'em-up* de **DREAMCAST** que realmente nunca lo fue. La idea del juego en sí no es mala, pero el desarrollo que sigue desde el mismo principio no se acerca ni de lejos a lo que entendemos nosotros por un buen *beat'em-up* subjetivo. Al poner el juego, lo primero que se nos pasa por la cabeza es el desfase de su *engine*, un motor que, por mucha potencia que tenga **DREAMCAST**, «petardea» al más mínimo efectillo de luz. La verdad es que en pantallas estáticas, como las que adornan estas dos páginas, el juego es realmente bonito, pero es a la hora de moverse donde el motor 3D falla... y de qué manera. Dejando un poco de lado el aspecto gráfico carente de



«Yo, Roboz» *Aquí tenemos a nuestro protagonista, Slave Zero, en plena partida de escondite. Es un monstruo.*



SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	INFOGRAMES

VALORACION

Si este fuera el primer juego de DREAMCAST tendría un pase, pero ahora, con las joyas que ya hemos visto, la baja calidad de SLAVE ZERO es una losa demasiado pesada. Aunque se le reconocen sus buenas intenciones, se convierte en un juego, por desgracia, demasiado soso.

SLAVE ZERO

SHOOT'EM-UP 3D

GD ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	1
Fases	+5
Continuaciones	INFINITAS
Vibration pack	SI
Grabar Partida	VM

The Final Bosses









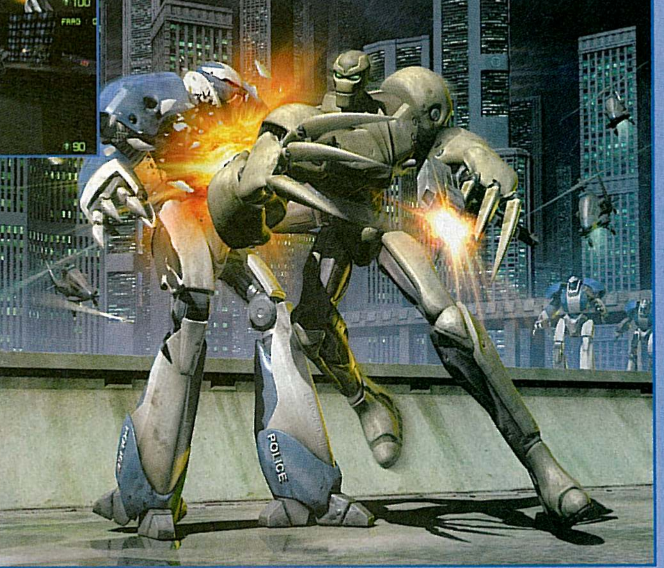
Estos son algunos de los gigantescos *Final Bosses* que os encontraréis a lo largo de vuestra aventura.

gracia de **Slave Zero**, la jugabilidad, aunque no sobrepasa en demasía la calidad del *engine* 3D, con un algo de práctica y unos nervios de acero puede llegar a convertirse en lo mejor del juego. Al principio, el manejo del torpe y gigantesco robot no es demasiado complicado, aunque a la hora de intentar acertarle en la cara a cualquiera de nuestros oponentes con una buena rafaga, la cosa se pondrá más dificil. Entre la brusquedad del *engine* gráfico y el ridículo tamaño de nuestro punto de mira, tendremos casi que pedir por favor a los robots que se queden quietos para poder destruirlos. Hablando de robots, si resulta casi imposible matar a un par de ellos en las primeras fases, la aventura de **Slave Zero** se torna utopía en cuanto pasamos el principio, donde es fácil encontrarse con más de seis robots, los cuales a buen seguro acabarán con nuestra vida en un abrir y cerrar de ojos. En resumen, **Slave Zero** se ha quedado en una buena idea que no se ha sabido llevar a cabo como se merecía. Esperaremos pues al gran Half Life.

DOC

Multiplayer





Este es, posiblemente, el aspecto más interesante de Slave Zero, sobre todo teniendo en cuenta que el confuso control lo sufrirán todos los jugadores.

GRAFICOS 80

si nos fijamos observaremos que la resolución y el frame rate general de slave zero es algo superior al de los juegos buenos para nintendo 64. con el potencial de dreamcast a su disposición se queda demasiado cortito.

MUSICA --

esperábamos algún temilla tipo «caos futurista» o similares (que es lo que normalmente se espera), pero para nuestra sorpresa la banda sonora destaca por su ausencia. por eso no la puntuamos.

SONIDO FX 70

los programadores de slave zero no han prestado especial atención al audio del juego. efectos de sonido sí que hay... aunque la incesante metralleta de nuestro robot acabará agotándonos.

JUGABILIDAD 79

lástima que slave zero no haya caído en gracia, porque la idea no resulta ser mala del todo. creo que los programadores podían haberse esforzado algo más en el control del personaje y en la suavidad del engine 3D.

GLOBAL



\+ lo mejor del juego es el modo multiplayer.

\- sin duda alguna el engine 3D, para nada acorde con la potencia de la consola.

Vivir RODANDO

Rocket Robot on Wheels

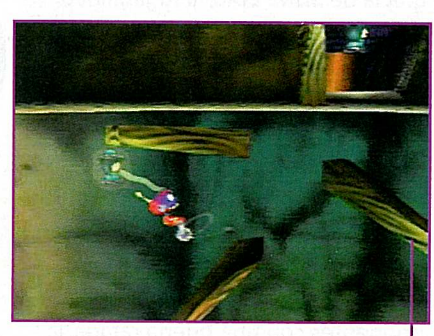


Parecía difícil que en un género tan **saturado** en N64 como es el de los arcades de **plataformas** pudiera crearse algo innovador, pero así ha sido. Rocket añade a esa **originalidad** un **impecable** acabado gráfico y una **gran** jugabilidad.

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	UBI SOFT
PROGRAMADOR	SUCKER PUNCH

Aunque Rocket sigue, en líneas generales, el desarrollo de otros tantos grandes *arcades* de plataformas para ***N64***, la innovación le viene dada por la fisonomía de su protagonista, un robotín que carece de brazos y piernas. En su lugar utiliza un rayo tractor para agarrar objetos y un monociclo para trasladarse de un punto a otro. **Rocket** es el guarda de seguridad de un parque temático de inmimente inauguración, pero horas antes del estreno, una de las estrellas del espectáculo, el malvado mapache Jojo, saboteó las instalaciones, obligando a Rocket a poner orden en las siete caóticas áreas que componen el parque. Cada una de estas secciones está compuesta a su vez de pequeñas submisiones, tan variadas como construir una montaña rusa, conducir un perrito caliente o teñir al protagonista de diferentes colores. **Rocket** no es tan impactante a nivel visual como los últimos lanzamientos de UBI SOFT para ***Nintendo 64*** (Tonic Trouble y Rayman 2), pero ofrece un entorno intachablemente sólido y repleto de colorido. El primer



RAYO DE TRACCIÓN

El Tractor Beam de Rocket no sólo sirve para atrapar enemigos y objetos, sino también para balancearse en determinados ganchos dispuestos por las paredes, al más puro estilo Simon Belmont.





En lo alto de Clowny

Island encontrarás un salón recreativo donde podrás participar en tres divertidos minijuegos, incluida una partida de tres en raya contra una gallina.

VALORACION

si hay un género en N64 en el que la competencia sea feroz, ese es sin duda el de los arcades de plataformas. parece difícil destacar entre tantos lanzamientos al mes sin contar para ello con gráficos tan impresionantes como los de DONKEY KONG 64 o RAYMAN 2, pero ROCKET lo consigue gracias a su intachable jugabilidad y perfecto acabado. aunque hayas renegado hace tiempo de este tipo de juegos, éste te encantará.

ROCKET ROBOT ON WHEELS

ARCADE DE PLATAFORMAS

Megas	128
Jugadores	1
Vidas	INFINITAS
Mundos	7
Continuaciones	INFINITAS
Rumble Pak	NO
Grabar Partida	SI

Vehículos

Cada uno de los siete mundos que componen Whoopie World oculta un vehículo especial, cuya utilización es imprescindible para superar diversas submisiones. Pilotarás desde un coche con forma de hotdog hasta un delfín mecánico.







¿QUE PASA TRONCO?

El hecho de utilizar una rueda para desplazarse obliga a Rocket a evitar ciertas superficies, como rampas y cuestas empinadas, ya que es bastante fácil caer rodando hacia el vacío. Es la principal peculiaridad de este personaje, carente de brazos y piernas.



Rocket incorpora algunos puzzles realmente ingeniosos, como uno en el que es preciso pintar al protagonista de diversos colores para disfrazarle de soldado.

juego de los americanos SUCKER PUNCH posee el *look* infantilón inherente a la mayoría de los plataformas creados para **N64**, pero ofrece además incontables detalles con los que logra cautivar incluso a los usuarios de mayor edad. No hace falta ser un crío para disfrutar con los originales puzzles del juego o con el manejo de los siete delirantes vehículos que Rocket llega a pilotar. El control del personaje, a pesar de las limitaciones de utilizar una rueda para trasladarse, es sencillamente perfecto y resulta inevitable caer rendido ante las virtudes de este cartucho, sin duda de lo mejorcito que puede encontrarse hoy en día para **N64**.

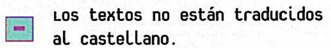
NEMESIS



El hecho de carecer de piernas no implica que Rocket sea incapaz de saltar. Al contrario, puede ejecutar incluso saltos dobles.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
91 — No es RAYMAN 2, pero hace una utilización inmejorable del hardware de N64 para crear entornos sólidos y coloristas. Además, la física del personaje (que utiliza una rueda para trasladarse) está muy bien conseguida.	88 — La música de ROCKET es bastante buena, pero le falta ese puntito que hace que permanezca en la memoria del jugador. Por lo menos no irrita tras horas y horas de audición, como sucede con otros juegos de más renombre.	87 — Como suele pasar con la mayoría de los juegos, los efectos de sonido de ROCKET no llaman demasiado la atención en comparación con la música o los gráficos, pero aun así están bastante conseguidos.	93 — Aunque carezca de brazos y piernas, el protagonista de ROCKET se controla infinitamente mejor que los de otros juegos. El control del salto es sencillamente perfecto y posee algunos puzzles sencillamente geniales.	92



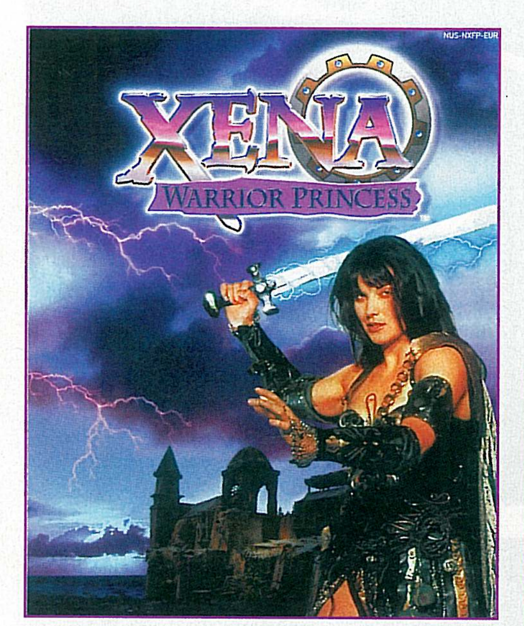


+ El control del personaje. El hotdog con ruedas.

− Los textos no están traducidos al castellano.

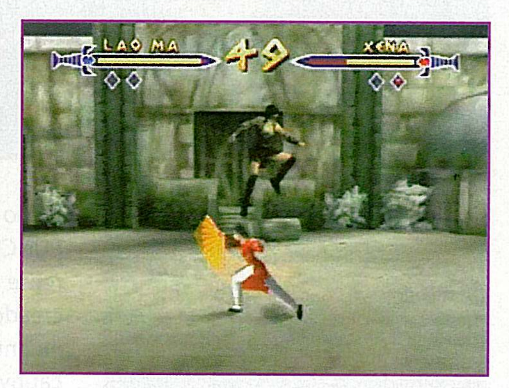
Los años BÁRBAROS

Xena Warrior Princess



La **popular** serie de TV de Xena, la bárbara de las **cachas** de acero, de nuevo sirve de **inspiración** a un videojuego, en este caso un **beat´em-up** para Nintendo 64 que, entre sus aciertos, incorpora un divertidísimo modo **multijugador**.



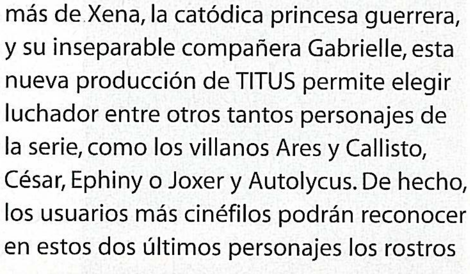


De Hecho, XENA WARRIOR PRINCESS podría definirse más como un *arcade* de lucha *Four-to-Four* en lugar del *One-to-One* acostumbrado, ya que su principal novedad, al igual que hicieran SUPER SMASH BROS también en ***N64*** o THRILL KILL y WU-TANG en ***PSX***, reside en la posibilidad de que cuatro jugadores se salten los dientes unos contra otros, sin la acostumbrada división de pantalla tan habitual en ***NINTENDO 64***. Este modo multijugador, uno de los más divertidos visto hasta la fecha en ***N64***, es lo más destacado de este cartucho que, sin ser la octava maravilla, es bastante jugable y adapta fielmente la serie de TV en que se basa. Además de Xena, la catódica princesa guerrera, y su inseparable compañera Gabrielle, esta nueva producción de TITUS permite elegir luchador entre otros tantos personajes de la serie, como los villanos Ares y Callisto, César, Ephiny o Joxer y Autolycus. De hecho, los usuarios más cinéfilos podrán reconocer en estos dos últimos personajes los rostros



FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	TITUS
PROGRAMADOR	SAFFIRE









VALORACION

● Aunque el BEAT´EM-UP no es un género que abunde en N64, la consola de NINTENDO ha parido algunos títulos de gran calidad, como KILLER INSTINCT, MORTAL KOMBAT 4 o el reciente SUPER SMASH BROS. XENA no puede igualarse a ellos técnicamente o en repertorio de llaves, pero lo compensa con un inconmensurable modo versus para 4.

XENA WARRIOR PRINCESS

BEAT´EM-UP 3D

Megas	96
Jugadores	1-4
Vidas	1
Luchadores	10+1 SECRETO
Continuaciones	INFINITAS
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

Un cuarteto de lo más marrullero

Xena no es una maravilla en cuanto a gráficos, pero lo compensa gracias a sus divertidos modos *Versus* y *Roster*, donde cuatro luchadores podrán saltarse los dientes alegremente, en equipos o combatiendo todos contra todos. Por una vez en *N64*, modo multijugador no conlleva dividir la pantalla en porciones mínimas.



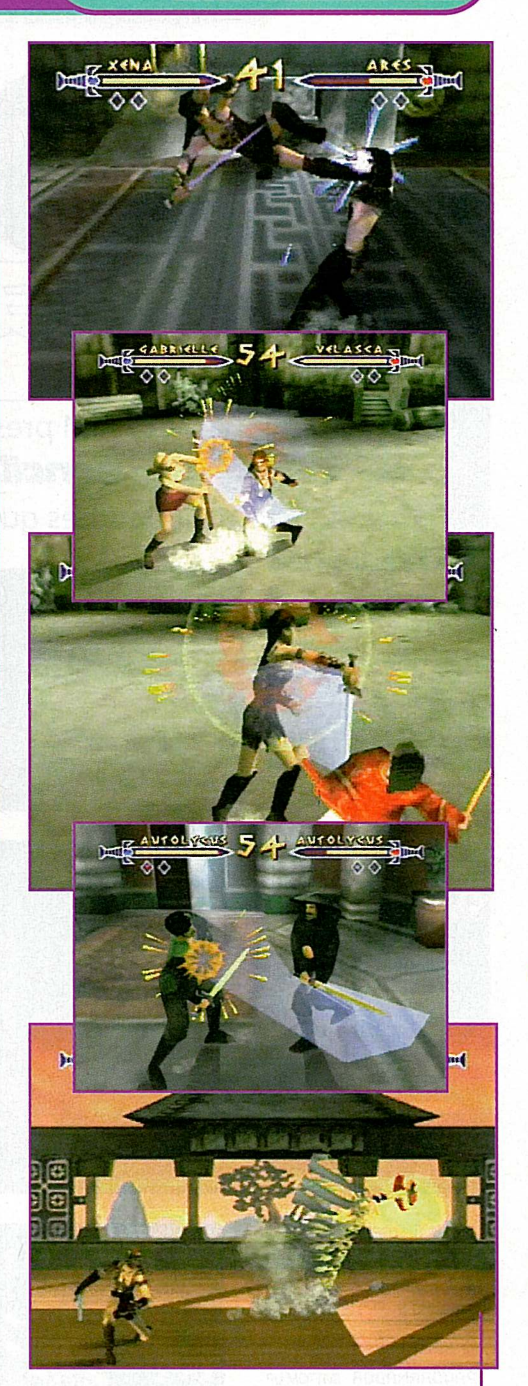


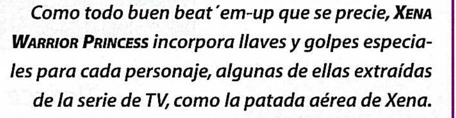




***Bruce Campbell** se está convirtiendo en un habitual dentro del mundo del videojuego. Prestó su voz al protagonista de Broken Helix y pronto protagonizará la adaptación a consola de Posesión Infernal.*

de **Ted Raimi** y **Bruce Campbell**, dos reputados actores de cine que participan en la serie de TV como personajes invitados. Al ver los gráficos de **Xena Warrior Princess** es inevitable no recordar Star Wars Masters Of Teräs Käsi de LUCASARTS para ***PlayStation***, ya que ambos juegos mantienen más de un punto en común. Tecnicamente los dos no son nada del otro mundo y no ofrecen lo que se dice una animación impresionante, pero lo compensan con su gran similitud respecto a la serie o saga cinematográfica en que se basan, y eso lo aprecian y mucho sus respectivos fans. **Xena Warrior Princess** no es una de esas obras maestras del *beat´em-up* que salen de la factoria CAPCOM, ni creo que pretendiera serlo en ningún momento. Es simplemente un *arcade* de lucha simpático, divertido, muy jugable y, en el caso de que encuentres tres amigos más para compartir los diferentes modalidades multijugador, **Xena Warrior Princess** te proporcionará horas y horas de juerga, risas y desmadre. Y es que aunque las consolas se hagán cada día más potentes técnicamente y sus juegos más espectaculares, todo quedará en un plano secundario siempre que se incluya un modo *versus* donde «humillar» a un amigo en compañía de otros. **NEMESIS**





*Como todo buen beat´em-up que se precie, **Xena Warrior Princess** incorpora llaves y golpes especiales para cada personaje, algunas de ellas extraídas de la serie de TV, como la patada aérea de Xena.*



GRAFICOS — 81

Ni la animación ni el modelado de los luchadores son una maravilla, lo que hace de los gráficos el punto más flojo del cartucho. Al menos hay que agradecer que no sufra ralentizaciones durante los combates entre cuatro jugadores.

MUSICA — 93

Y si flojos son los gráficos, poco menos que de soberbia puede calificarse la música del juego, una de las mejores oídas hasta el momento en Nintendo 64. El tema principal de la serie parece sacado de un compacto.

SONIDO FX — 85

Junto al crujido de espadas y huesos, habitual en este tipo de juegos, Saffire no ha olvidado incorporar referencias sonoras a la serie de TV, como los gritos de vikinga histérica de Xena o los berridos de Callisto.

JUGABILIDAD — 87

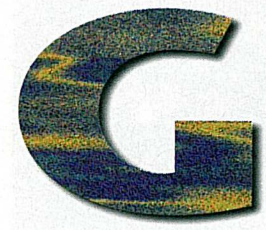
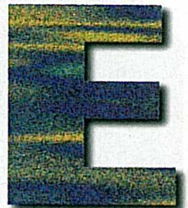
El control de los luchadores, especialmente la ejecución de las magias, no da lugar a queja alguna, aunque el cartucho es algo fácil para un solo jugador. La cosa gana bastante en carga adictiva en el modo multiplayer.

GLOBAL



+ Jugar con tres amigos. La música es sencillamente genial.

- Es una pena que los gráficos no estén a la altura del sonido.

GOLF DE guardería

Tee Off



ACCLAIM presenta un simulador de golf de gran **sencillez** en el control y un diseño de jugadores que destaca por su **simpatía**.







GATE BALL *Este modo permite participar en una especie de croquet disputado en un terreno totalmente plano y lleno de luces.*






SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	BOTTOM UP

VALORACION

● el golf debuta en DREAMCAST con un programa en el que el diseño de los jugadores lo sitúa más cerca de los usuarios más jóvenes. el sistema de control guarda una gran similitud con lo que estamos acostumbrados. su mejor atractivo es ser el primer programa en su género para la consola de SEGA.

Parece que se han abierto dos líneas en este tipo de programas. Por un lado, los simuladores de corte clásico y por otro un grupo de programas más sencillos en los que el diseño de los jugadores suele ofrecer algunos toques de humor. En esta segunda línea se encuentra **Tee Off**, recogiendo como golfistas a 11 personajes cabezones pertenecientes a diferentes países. El sistema de control es similar al habitual, utilizando unos indicadores de precisión muy parecidos a los incluidos en la saga PGA de ELECTRONIC ARTS. En cuanto a las restantes modalidades de juego, el programa se mantiene en la línea habitual: partidos por puntos, por hoyos, individuales, por equipos...
De todas formas, la baza más importante del juego es, sin duda alguna, que estamos ante el primer simulador de golf para la recién llegada ***Dreamcast***.

CHIP & CE

TEE OFF

SIMULADOR DE GOLF

GD ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	1
Competiciones	6
Continuaciones	INFINITAS
Vibration Pack	NO
Grabar Partida	VM

GRAFICOS 83

el sencillo diseño de los jugadores, en los que destaca la enorme dimensión de sus cabezas, dan un toque desenfadado al programa. La animación y los movimientos de cámara son correctos.

MUSICA 91

La larguísima intro es un claro ejemplo de la capacidad de la consola de DREAMCAST. en el resto del programa el ritmo disminuye, de acuerdo con la calma que caracteriza la práctica del golf.

SONIDO FX 83

el golf no da pie a demasiadas florituras en el apartado de los efectos de sonido. algunos sonidos básicos, los gritos del público y algunas expresiones de los propios jugadores son lo más destacado.

JUGABILIDAD 85

La opción más original del programa es el modo GATE BALL. en el resto pocas novedades, empleando un control muy similar al de los simuladores a los que estamos acostumbrados dentro de PLAYSTATION.

GLOBAL



\+ La incorporación del modo GATE BALL.

\- La falta de aportaciones gráficas y de jugabilidad.



GAMES TRADING

ICE TURBO PS-1121B - COLORES NEGRO Y AZUL TRANSPARENTE

Compatible PLAYSTATION
100% compatible Dual Shock
Vibración
Pedales de gas y freno
Cambio de 4 marchas y freno de mano
Inclinación y posición ajustables

Ice Turbo

multimedia19.2000



Disponibles últimas novedades en accesorios compatibles DREAMCAST:
Mandos (Dream controller vibración)
Volantes con pedal y marchas
Rumble pack
Todo tipo de cables

DC-1101 A
Rumble Pack
Memory Card conectable

DC-1103 D
Rumble Pack
Memory Card conectable



DC-1102 P
Memory Card conectable



PLAYSTATION™



DUAL SHOCK GC-2000
Doble vibración con luz (FLASH)
Vibración regulable
Slow motion y turbo fire
Color transparente
Presentación en blister



C/Pompeu Fabra, 37-43 Local Izda. 08302 Mataró (BARCELONA)
Tels. Nacionales: 93 741 1313 / 1318 - 93 741 4166 / 4167
Tel. Internacional: 34 3 741 13 17 - Fax: 34 3 741 13 14
www.gamestrading.com
e-mail: info@gamestrading.com



LA TABLA del 4

Coolboarders 4

La saga CoolBoarders, comenzada por UEP Systems y retomada tras la segunda entrega por 989 Studios, **vuelve** a nuestras páginas en una gloriosa y **jugable** cuarta parte.



REPLAY *En las repeticiones apreciaremos todos los pequeños detalles que nos han llevado a la victoria o a la derrota. Esta valdría para vídeos de 1ª.*

Aunque los auténticos creadores de la saga CoolBoarders la dieron por muerta tras la segunda entrega, 989 STUDIOS, compañía que por aquel entonces sólo se dedicaba a realizar juegos deportivos para ***PSX***, retomó el testigo de UEP SYSTEMS y aprovechó el nombre de la saga para crear una tercera parte que poco tenía que ver con los dos CoolBoarders originales. Ahora, 989 STUDIOS, recuperando el espíritu que caracterizó a CoolBoarders 2, lanza la cuarta entrega de la saga para ***PlayStation***. **CoolBoarders 4** es sin duda alguna el más completo de la saga, ya que tanto su apartado gráfico como su jugabilidad son superiores a las de



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	989 STUDIOS

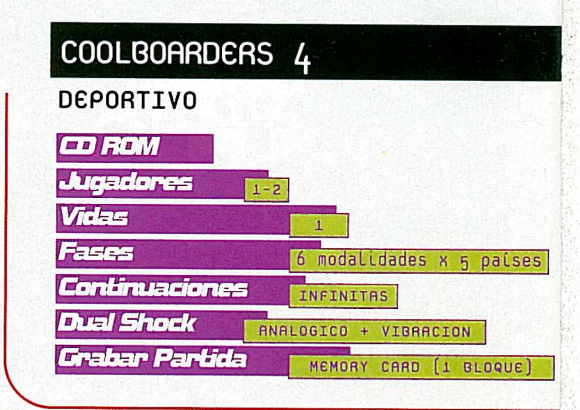


ACROBACIAS *El sistema para ejecutar cada uno de los saltos es una especie de evolución desde la extraña forma de CoolBoarders 3 y el estilo tradicional de los dos primeros títulos de la saga. Para practicar, nada mejor que el modo Trick Master.*



VALORACION

• Aunque la tercera entrega de CoolBoarders ni se parecía a los dos primeros ni resultaba demasiado espectacular o divertida, con CoolBoarders 4 se nota que 989 Studios ha adquirido cierta experiencia (sobre todo gracias a la creación de títulos no deportivos como Syphon Filter) y han mejorado esta entrega de la saga con un engine gráfico más trabajado y con una jugabilidad que se acerca y, en algunos casos supera, a la de los dos primeros CoolBoarders de UEP Systems.



COOLBOARDERS 4

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	6 modalidades x 5 países
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)

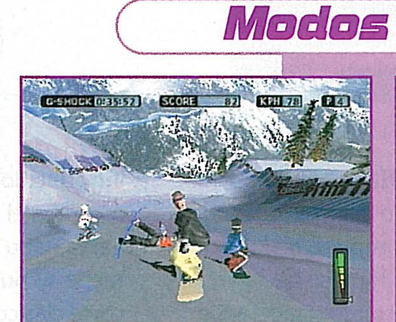
cualquier otra entrega (aunque algunos sigamos prefiriendo los controles de CoolBoarders 2). El *engine* gráfico denota la experiencia que la gente de 989 STUDIOS ha ido adquiriendo, ya que esta cuarta entrega no sólo posee un entorno sólido y se mueve de un modo fluido y suave, además, los personajes han sido magistralmente modelados y se han incluido decenas de efectos gráficos nuevos. En lo que a jugabilidad respecta, lo más importante ha sido la inclusión del *Trick Master*, modo «recuperado» de CoolBoarders 2 y que consiste en realizar los movimientos requeridos en cada salto de un circuito repleto de desniveles, con el objetivo de aprender todas y cada una de las acrobacias del juego. Una vez más, este nuevo capítulo de la saga CoolBoarders se consagra como uno de los juegos deportivos más completos del mercado.

DOC



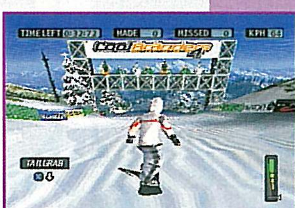
ENTORNO *Al igual que en Tony Hawk's Skateboarding, y del mismo modo que ocurre en la vida real, podremos interactuar con cualquier elemento del entorno que nos rodea para conseguir realizar nuevas acrobacias y puntos.*

Modos



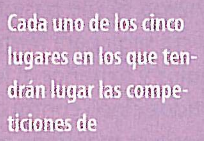












Cada uno de los cinco lugares en los que tendrán lugar las competiciones de CoolBoarders 4 poseen 6 diferentes modalidades de juego a superar: *Downhill, Slope Style, Half Pipe, Big Air, CBX* y *Special*. Por si esta impresionante cantidad de modalidades no fuera poco, CoolBoarders 4 también nos dará la posibilidad de aprender y practicar nuestras habilidades como acróbata en el siempre adictivo modo *Trick Master*.

Encuentros en la sexta fase

La sexta modalidad de cada uno de los lugares en los que competiremos se ha denominado *Special*. En ella tendremos que llevar a cabo extrañas misiones para completarlas. Algunos ejemplos son bajar la ladera de la montaña con un alud a nuestras espaldas o vencer en una carrera contra una panda de alienígenas.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD
90	87	85	90
Lo más destacado en este apartado es la suavidad con la que se mueven los escenarios y la gran cantidad de efectos que se han incluido: el polvo de nieve que aparece al saltar, el viento que hace vibrar la ropa de los personajes, etc...	La banda sonora de CoolBoarders 4 no tiene nada del otro mundo. El estilo musical utilizado está mezclado a partes iguales con temas de Hip Hop y Grunge, pero al contrario de como suele ocurrir en estos juegos, ninguno es de grupos famosos.	De este apartado poco se puede destacar, salvo el continuo sonido producido por nuestra tabla de snowboard cruzando la nieve. Los demás sonidos, como los golpes en las carreras contra otros personajes, son los de siempre.	Menos mal que los programadores de 989 Studios han conseguido acercarse a la idea original de CoolBoarders que UEP Systems utilizó con los dos primeros títulos. En este apartado cabe destacar el adictivo modo Trick Master.

GLOBAL



90

+ El modo Trick Master y las fases Special.

- Si eres un pelín negado para los saltos, más te vale practicar en el Trick Master.



NBA Jam'2000

La **segunda** entrega de NBA Jam para Nintendo 64 **mantiene** los **partidos** cinco contra cinco, aunque incluye un modo que reproduce los **clásicos programas** de dos contra dos con los que ACCLAIM **sorprendió** en otras **consolas**.

Tradicionalmente la saga NBA Jam se ha asociado a los partidos dos contra dos a cancha completa, en los que la ausencia de reglas y la rapidez hacían del baloncesto un auténtico espectáculo. Sin embargo, el año pasado, la primera versión de esta saga para ***Nintendo 64*** sorprendió a propios y extraños al incluir únicamente partidos cinco contra cinco. Con la segunda entrega se mantiene el formato de juego introducido el año pasado, pero a la vez se recupera el modo clásico que tantos éxitos había dado a ACCLAIM. Así, en un sólo cartucho se puede optar por un simulador de corte clásico o bien por la sencillez y espectacularidad del modo dos contra dos, el que se ha denominado como *Jam*. Este último permite realizar mates de todo tipo, saltos prodigiosos o ver estelas de fuego cuando un jugador entra en racha. Otra de las nove-



SUPER Information

FORMATO CARTUCHO

PRODUCTOR ACCLAIM

PROGRAMADOR IGUANA

REPETICIONES *Aunque en las repeticiones es posible modificar la perspectiva a nuestro antojo, las imágenes conseguidas no son tan espectaculares como en otros simuladores.*

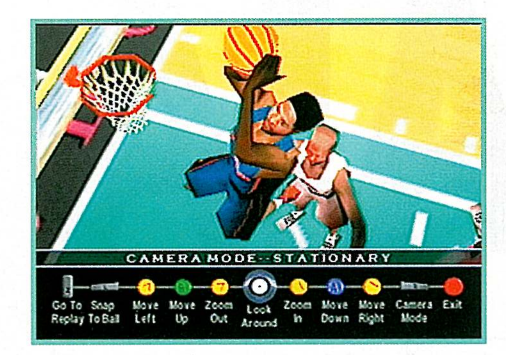




NBA JAM'2000

DEPORTIVO

Megas	128
Jugadores	1-4
Vidas	1
Competiciones	4
Expansion Pak	NO
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CONTROLLER PAK





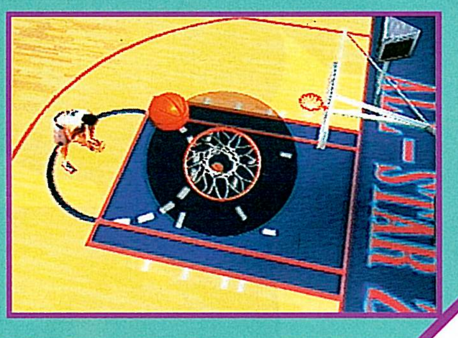
dades es la incorporación, a tareas promocionales, de **Chris Webber** (Sacramento Kings), que sustituye a **Keith Van Horn** (New Jersey Nets). Sin embargo, el propio **Van Horn** vuelve a colaborar en la captura de movimientos en la que también participan otras estrellas de la **NBA**, como **Xavier McDaniel** o **Stephen Marbury**. En cuanto a los gráficos se mantiene un diseño similar al de la anterior versión, en la que priman los polígonos sin demasiadas texturas y sin ningún tipo de animación facial. De todas formas, el *Expansion Pak* permite una considerable mejora en el apartado visual. Por lo que respecta a las opciones, el programa no tiene desperdicio, volviendo a incluir el concurso de triples y el modo de práctica en tiros libres. Entre todas ellas, la más destacada es el modo *Manager*, que permite dirigir un equipo (fichando, dando bajas o creando jugadores) mediante un sistema basado en puntos extra, similar al empleado en la versión de 1999. Su principal problema es el flojo apartado gráfico, sobre todo comparado con títulos venideros como NBA Courtside 2, NBA in the Zone 2000 o NBA Live 2000.

CHIP & CE

Triples y tiros libres

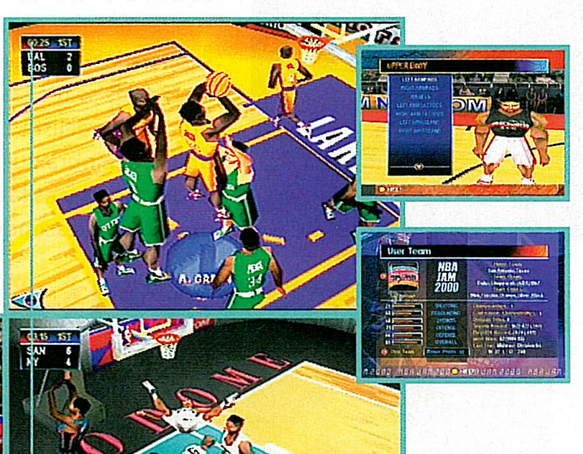
Entre los aspectos respetados de la versión anterior se encuentran el concurso de triples y una opción que permite (bajo varias perspectivas diferentes) practicar los lanzamientos desde la línea de tiros libres. El sistema de precisión no ha sufrido modificaciones.

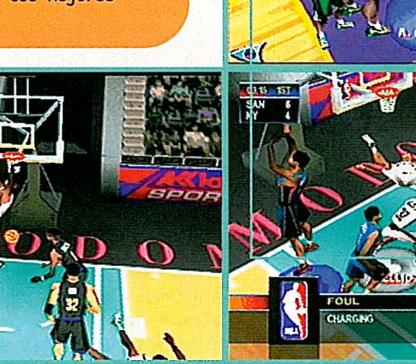




VALORACION

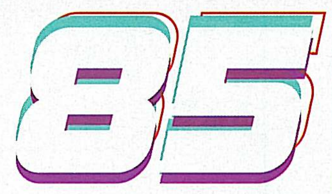
La recuperación del modo clásico de NBA Jam es la principal novedad de un programa en el que el apartado gráfico es su punto más débil. El modo manager permite acercarse a la gestión, constituyendo uno de los mejores alicientes.





MANAGER *Entre los modos de juego, el más destacado es el de manager. El mismo permite negociar con otros equipos los componentes de una plantilla, dando altas, bajas o creando jugadores en función de unos puntos especiales. Al final de cada temporada se celebra un draft y se retiran jugadores, lo que hace que cada año sea diferente.*

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
79	82	85	90	85
El apartado gráfico se basa en la utilización de polígonos dotados de suaves movimientos, aunque carentes de detalles en la definición. Con el Expansión Pak se logra una mejora apreciable en este aspecto.	El papel de la música en el programa de Acclaim es bastante limitado. Las melodías incluidas acompañan sin desentonar, aunque tampoco hacen ninguna aportación. Como en su antecesor, no se ha incluido ninguna intro.	El acento americano se deja notar en los comentarios incluidos durante los partidos. Para ello se ha contado con profesionales de la NBA muy populares para el público norteamericano aunque desconocidos en España.	Tanto el sistema de control como el nivel de dificultad son similares a los incluidos en la versión de 1999. La principal novedad se encuentra en la recuperación del modo dos contra dos de la saga NBA Jam.	+ La recuperación del clásico juego dos contra dos. – El apartado gráfico es inferior a otros simuladores.



Todo lo que SUBE, BAJA

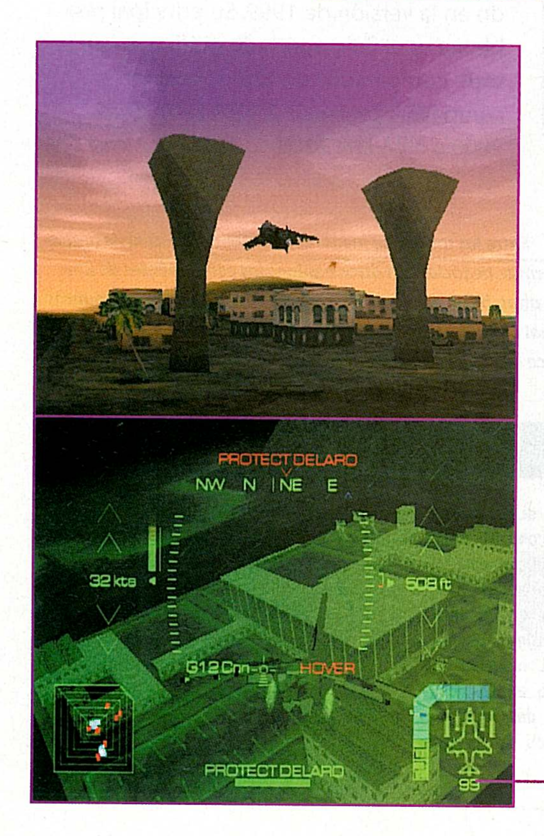
Eagle One

No es la *simulación* un género que se *prodigue* en exceso en PSX. De *hecho*, se pueden contar con los dedos de una mano los títulos que *abordan* dicha *temática* en su plenitud. Este no es uno de ellos.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	GLASS GHOST

No es por nada, pero ante todo hay que dejar bien claro que, de simulación, **Eagle One: Harrier Attack** no tiene absolutamente nada. De hecho, de lo único que se debe preocupar el jugador es de no chocar contra el suelo, puesto que ni siquiera los despegues y aterrizajes se realizan de una forma realista. La única maniobra que se debe dominar es la de ascender y descender en el modo estacionario, ya que en ocasiones habrá que aterrizar en busca de un rehén. Todo lo demás se ciñe a las características de todo *shoot'em-up*, aunque eso sí, camufladas bajo la apariencia de un simulador bélico. Las misiones, por ejemplo, se limitarán casi siempre a la destrucción de objetivos aéreos o terrestres (salvo en contadas ocasiones), por lo que habrá que buscar el objetivo selecciona-



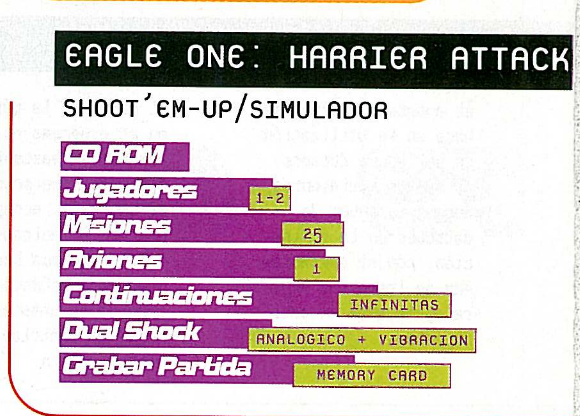


GRÁFICOS DESPROPORCIÓNADOS

Eagle One cuenta con unos gráficos muy poco proporcionados. De hecho, los portaviones y las pistas tienen un tamaño ciertamente ridículo.

VALORACION

De Eagle One lo más positivo que se puede extraer es que las voces y los textos están en perfecto castellano. El juego en sí cuenta con demasiadas carencias, e incluso con bugs que pensábamos iban a desaparecer en la versión final. No ha sido así. Cuando los motores dejan de funcionar, no hay más que alternar un par de veces entre el modo estacionario y el modo jet para recuperar la potencia. Es sólo un ejemplo de que, a veces, las prisas no son buenas consejeras.



EAGLE ONE: HARRIER ATTACK

SHOOT'EM-UP/SIMULADOR

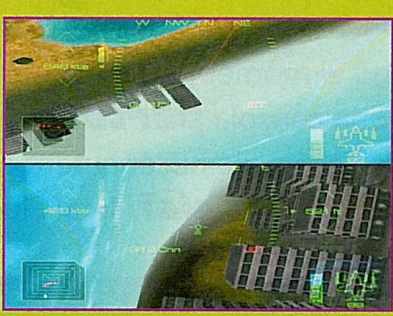
CD ROM	
Jugadores	1-2
Misiones	25
Aviones	1
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

do, armas con el misil correspondiente y esperar a que éste se encuentre a tiro para acabar con él. Al menos se controlarán hasta cinco aeronaves diferentes. En cuanto a los movimientos de los aviones, la verdad es que resultan poco realistas, con torpes desplazamientos y giros, ausencia de pérdida de velocidad en ascensos verticales y, lo que es aún más grave, recuperaciones súbitas de la potencia del motor cuando éstos, hace sólo unos instantes, han dejado de funcionar tras ser pasto de las llamas (sólo ocurre a los mandos del Harrier). En cuanto a la jugabilidad, ¿qué se puede decir? **EAGLE ONE** entretiene en las primeras misiones, pero poco a poco acaba convirtiéndose en más de lo mismo. En cuanto a los gráficos, pese a estar bien diseñados, resultan desproporcionados, con pistas de despegue y construcciones de tamaño ínfimo. Los hay mejores.

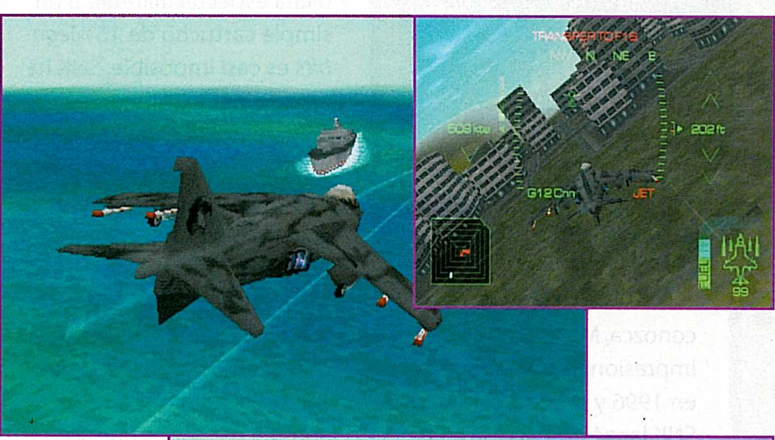
J. C. MAYERICK

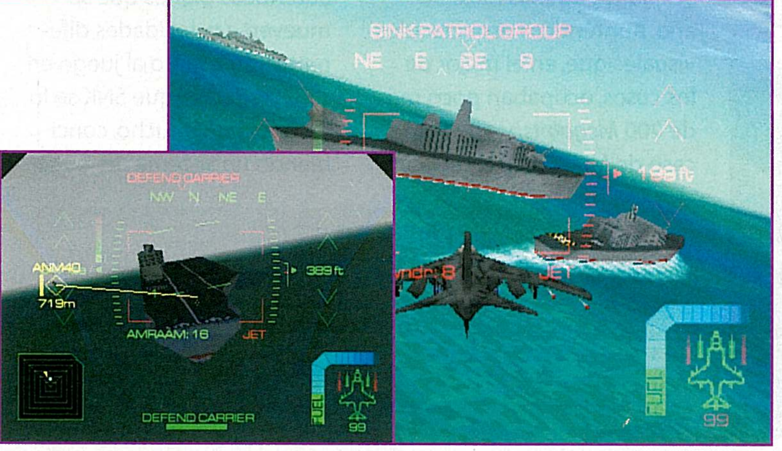
Multijugador

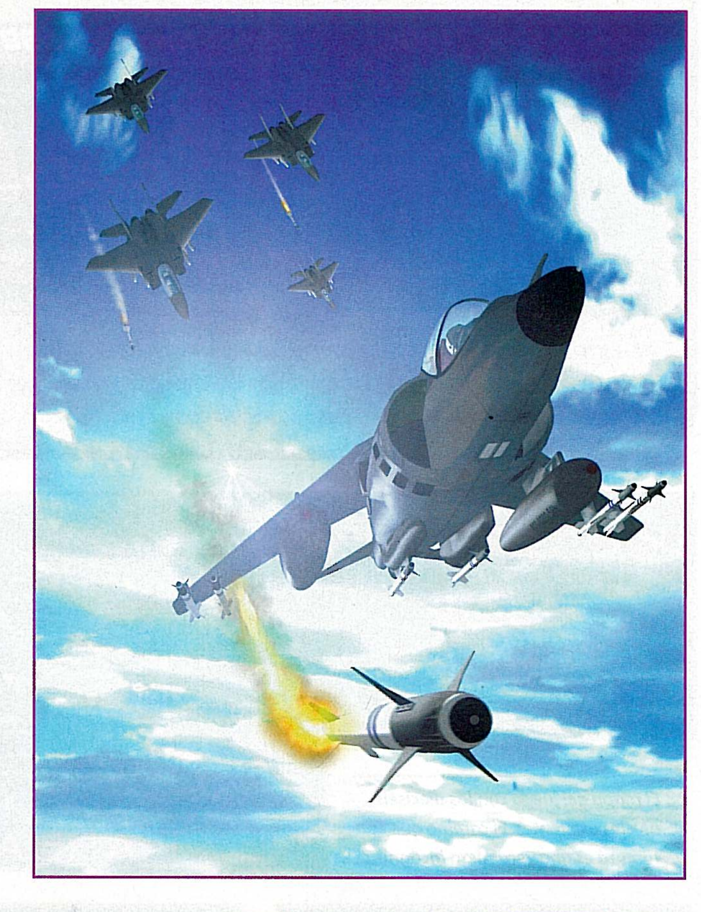




Es una de las pocas características alabables de **EAGLE ONE**. A pesar de la pantalla dividida, no se pierde demasiada velocidad.









GRAFICOS 83

Además del efecto utilizado en algunas secuencias creadas en tiempo real, EAGLE ONE cuenta con un apartado gráfico notable, que sólo desentona en el tamaño de algunos elementos del escenario. Es relativamente rápido.

MUSICA 65

La única música que se va a encontrar es la que aparece en las intros. Dichas intros emulan la información ofrecida en los noticiarios, por lo que la música pasa totalmente desapercibida... como en el resto del juego.

SONIDO FX 75

Junto al apartado gráfico, es de lo más logrado de todo el juego. Buenos efectos de sonido (sobre todo en explosiones y disparos), aunque de todos los mencionados, nos quedamos con el sonido de los motores del Harrier.

JUGABILIDAD 70

EAGLE ONE: HARRIER ATTACK resulta curioso en las primeras misiones. Poco después llegará el aburrimiento, más aún cuando se tomen en cuenta las limitaciones de la nave, así como la imposibilidad de evolucionar.

GLOBAL

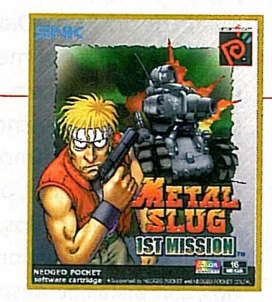


+ Tanto los textos como las voces están en castellano.

- El juego en sí no está a la altura de lo que se espera.

La chiquitilla METALICA

Metal Slug 1st Mission



SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	SNK
PROGRAMADOR	SNK

Llegó el momento de mostrar las ***excelencias*** de una consola ***portátil*** como Neo Geo Pocket Color, capaz de hacer auténticas ***virguerías*** como este ***genial*** Metal Slug 1st Mission.

Metal Slug en NEO GEO

Metal Slug (1996)



Metal Slug 2 (1998)



Metal Slug X (1999)



Estas son las tres versiones para *Coin-Op* y consola que SNK ha creado hasta el momento. Las tres partes cuentan con modo para dos jugadores, mientras que la versión X es un *remake* de Metal Slug 2, con otra estructura y más niveles.



El mapa del juego con los dieciséis niveles existentes. El camino que se tomará es una verdadera incógnita.

Para el que no lo conozca, Metal Slug es una impresionante saga que nació en 1996 y cuya tercera parte SNK lanzó apenas hace un año. Aunténticos espectáculos visuales que, en el mejor de los casos, ocupaban poco más de 200 *Megabits*, y que en el caso de Metal Slug X esta cifra se elevaba por encima de los 500 *Megabits*. Ya que portar dicha espectacularidad a un simple cartucho de 16 *Megabits* es casi imposible, SNK ha optado por mantener la jugabilidad innata de la saga, manteniendo los elementos más atractivos, pero sin descuidar en ningún momento el apartado gráfico. De hecho, **Metal Slug 1st Mission** es de los pocos juegos para portátil que cuenta con *scroll parallax* sin truco, es decir, con dos auténticos planos que se mueven a velocidades diferentes. En cuanto al juego en sí, la verdad es que SNK se lo ha trabajado mucho, concibiendo un sistema de juego

VALORACION

Metal Slug 1st Mission es uno de los mejores juegos que jamás se ha programado para una portátil. Así de categórico. Gráficamente es muy bueno (en movimiento gana mucho más), pero la jugabilidad es simplemente soberbia. Metal Slug está programado para que jugar una y mil veces con él siga siendo igual de divertido. Más que nada porque una partida no tendrá casi nada que ver con la anterior.



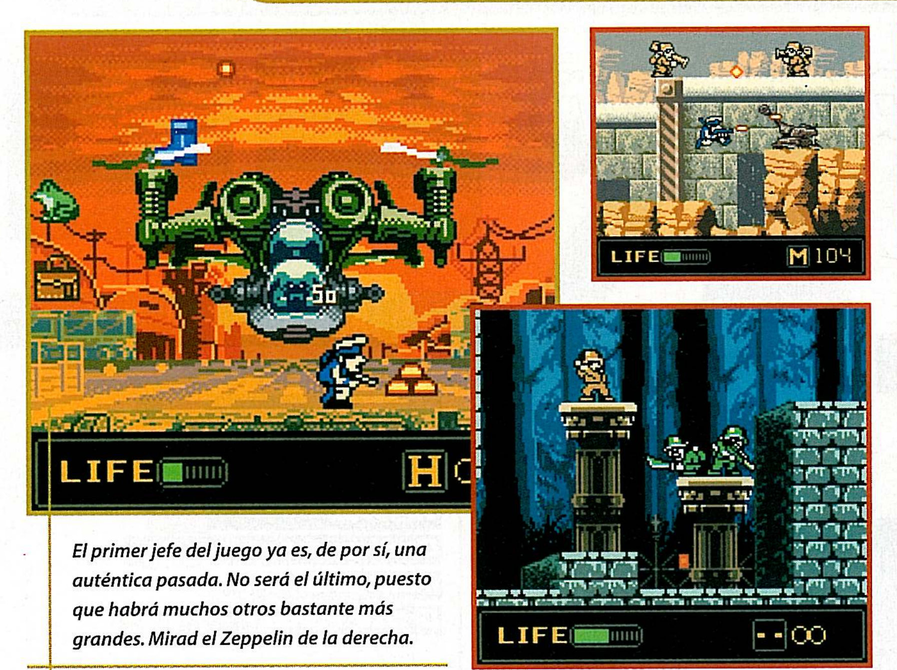


METAL SLUG 1ST MISSION

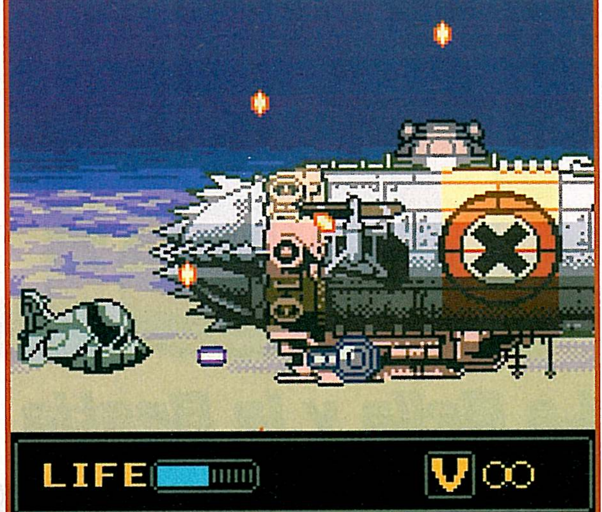
SHOOT'EM-UP

Megas	16
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	16
Continuaciones	10
Passwords	NO
Grabar Partida	SI (1)

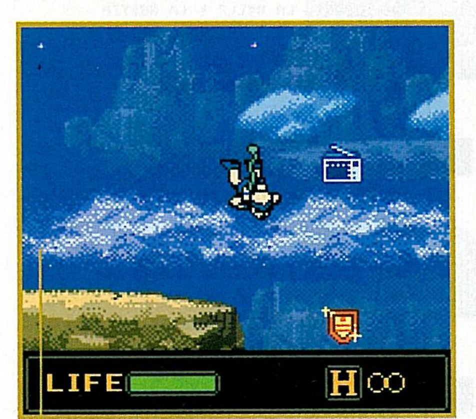




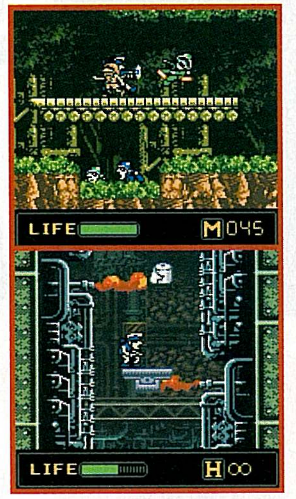
El primer jefe del juego ya es, de por sí, una auténtica pasada. No será el último, puesto que habrá muchos otros bastante más grandes. Mirad el Zeppelin de la derecha.







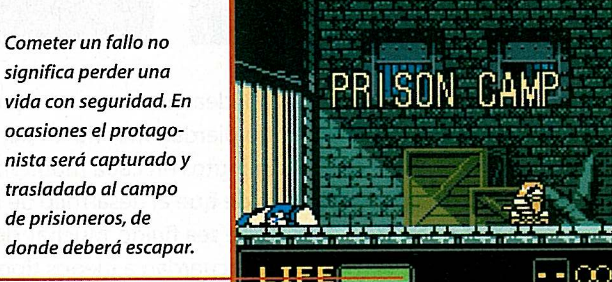
Cuando el Slug Flyer es destruido llega una de las fases más divertidas. La caída libre.



muy original. Para empezar, el número de créditos disponibles (continuaciones) está limitado a 10. Por otro lado, la aventura puede seguir gran cantidad de caminos diferentes. Por ejemplo, caer en ciertos lugares conducirá directamente al campo de prisioneros, lo que modificará por completo el camino a seguir (primero habrá que escapar del campo y después, quién sabe...). Las animaciones de todos los personajes, así como las del *Metal Slug* y el caza-bombardero (*Slug Flyer*), son abundantes y muy divertidas, conformando así un apartado gráfico simplemente soberbio. No hay más que ver el tamaño descomunal de los enemigos finales, propios de consolas mucho más potentes. Poco más se puede decir de **Metal Slug 1st Mission**. La verdad es que pocos juegos son tan divertidos y están tan bien programados como éste. ¡Qué buen comienzo!

J. C. MAYERICK





Cometer un fallo no significa perder una vida con seguridad. En ocasiones el protagonista será capturado y trasladado al campo de prisioneros, de donde deberá escapar.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
95	88	80	95	93
No son muchos los juegos que hay para Neo Geo Pocket Color, pero a pesar de ser de los primeros títulos que se programan, gráficamente es muy superior a todo lo visto. El scroll parallax es, además, una auténtica pasada.	Diez buenas melodías (pero sin demasiados excesos) de corte más bien militar que ambientan la acción del juego. Es seguro que SNK podía haber hecho algo más en este apartado, a tenor de la potencia de la consola.	Es con diferencia el apartado peor parado de todo el juego. No son muchos los efectos de sonido, pero más aún se echa en falta la presencia de explosiones o sonidos de ese tipo. Además, en ocasiones quedan tapados por la música.	La genial idea de la gente de SNK a la hora de plantear el desarrollo del juego. Seguir el mismo camino en cada partida es casi imposible. Por cierto, se ha añadido un nuevo vehículo, el Slug Flyer, que da mucha más vidilla.	+ Metal Slug 1st Mission es un juego casi, casi perfecto. − El sonido. Que los gráficos no sean como los de las coin-op... pero eso es imposible.





La Bella y la Bestia

Los juegos de **tablero** suelen ser muy divertidos cuando los **participan** varios a la vez... y todos **ven** lo que ocurre en los demás turnos.



FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	DISNEY INT.
PROGRAMADOR	LEFT FIELD PR.









Eso es algo muy difícil de conseguir en una consola como **Game Boy Color**, cuyo tamaño de pantalla es muy reducido. Y es una verdadera lástima, puesto que la concepción de **La Bella y la Bestia** es, cuando menos, original, además de haber sido plasmada con toda la perfección que la consola permite. De hecho, los gráficos del juego hacen gala de un colorido sólo comparable a los de la película original, tanto en los movimientos sobre el tablero como en los subjuegos que conforman cada una de las pruebas que deben superar los jugadores. Dichas pruebas están ideadas de manera que no se pierdan más de un par de minutos en cada momento, a fin de que el desarrollo de la partida sea fluido. Muchas de ellas recuerdan a juegos tipo Game & Watch, mientras que otras son pruebas más comunes, como las parejas, Simón u otro tipo de pruebas de tiro. Además del modo aventura, en el que se deben ir superando los tableros al tiempo que se relata la historia, existen otras opciones como el modo multijugador (hasta cuatro) y un par de modos de entrenamiento, desde los que se puede acceder a cualquier prueba.

J. C. MAYERICK

VALORACION

● La Bella y la Bestia es un curioso título que puede llegar a gustar, y mucho, a los más pequeños de la casa por la sencillez de su desarrollo y la posibilidad de competir contra otros tres jugadores. Por desgracia, la propia configuración de la consola hace que resulte casi imposible que los jugadores vean la evolución de los demás participantes. Una lástima.





LA BELLA Y LA BESTIA

JUEGO DE TABLERO

Megas	8
Jugadores	1-4
Vidas	1
Tableros	4
Continuaciones	SI
Passwords	NO
Grabar Partida	SI (1)

GRAFICOS — 92

Si algo no se le puede echar en cara a La Bella y La Bestia es que sus gráficos no estén a la altura de las circunstancias. Cada secuencia, cada pantalla y cada instante están perfectamente representados.

MUSICA — 90

Aunque en ningún caso se ha recurrido a partituras de la película creada por Disney, La Bella y La Bestia hace gala de un excelente repertorio de melodías en las que se denota el excelente trabajo del músico.

SONIDO FX — 82

Cuando uno se encuentra ante un título como La Bella y La Bestia, lo más que puede pedir en este apartado es que la cantidad de efectos de sonido sea abundante, en esté caso es así, aunque la calidad de los mismos es mediocre.

JUGABILIDAD — 80

Ya decimos que La Bella y La Bestia puede llegar a ser un juego bastante divertido, aunque lo ideal es jugar una partida con los amigos. En este sentido, el no poder ver a los contrincantes es un punto en contra.

GLOBAL



+ Los gráficos del juego: excepcionales. También las músicas.

− Quizá Game Boy no sea la mejor plataforma para un juego de tablero.

El que no corre VUELA

Star Wars Episode 1: Racer

Programar Star Wars Racer para Game Boy Color puede no parecer una gran **idea** si uno se aferra a la **versión** Nintendo 64.

Si uno se olvida de que existen soberbias versiones 3D de este juego para **Nintendo 64** y **PC**, entonces es muy posible que disfrute con el aceptable (tirando a bueno), **Star Wars Racer** que LUCAS ARTS se ha marcado para ***Game Boy Color***. Recurriendo a la perspectiva cenital (junto a la isométrica parece la única posible para un juego como éste), la compañía norteamericana ha desarrollado un juego que, lejos de limitarse a explotar la licencia, muestra un interés elevado por contentar al jugador. Carreras a una velocidad de vértigo, decenas de pilotos y naves entre los que elegir y una veintena de circuitos son las credenciales de **Star Wars Racer**. Lo único que se le puede echar en cara es lo complicado del control de las vainas.

J. C. MAYERICK

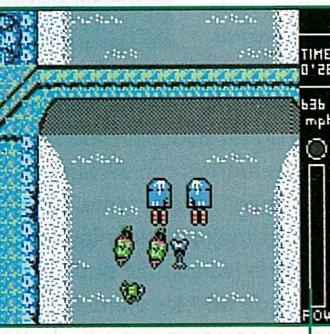
VALORACION

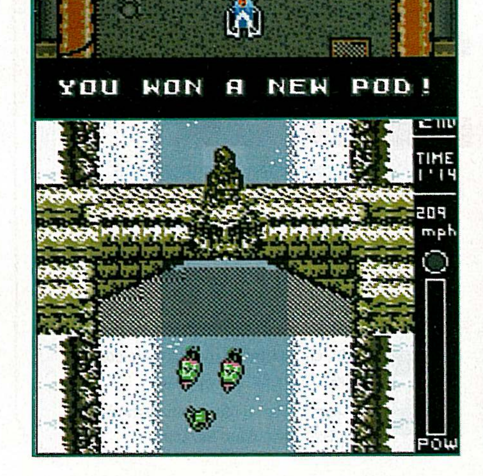
Nada más ver la secuencia de vídeo que se muestra al encender la consola, uno ya piensa que STAR WARS RACER es un juego muy bien desarrollado. Así es. No se han escatimado esfuerzos para que el juego resultara largo, variado y, ante todo, divertido. Pese a la complejidad del control, llega a serlo, aunque en ocasiones el desarrollo puede resultar algo monótono. Aun así, SWR es un título apreciable.



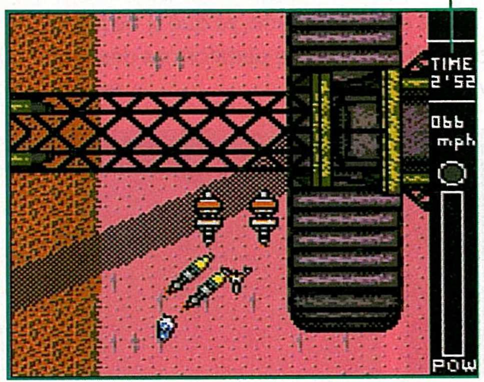
FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	LUCAS ARTS



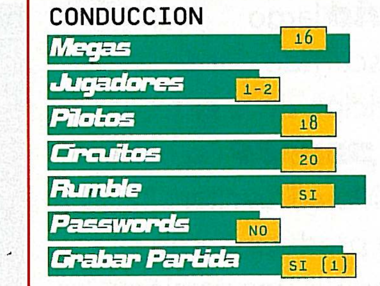




RUMBLE *Una de las características más interesantes de* ***Star Wars Racer*** *es la incorporación, en el mismo cartucho, del sistema Rumble, con el que se consigue que la consola vibre en las colisiones u otro tipo de circunstancias. Muy, muy interesante.*



STAR WARS RACER



CONDUCCION

Megas	16
Jugadores	1-2
Pilotos	18
Circuitos	20
Rumble	SI
Passwords	NO
Grabar Partida	SI (1)

GRAFICOS — 85

Aunque los circuitos no están detallados en demasía, tampoco es necesario, puesto que la velocidad a la que se discurre por ellos no permite apreciar su relativa belleza. Aquí, lo importante, es no chocar.

MUSICA — 83

Como licencia de la propia compañía que es, LUCAS ARTS se ha permitido el lujo de incluir algnas de las melodías compuestas por JOHN WILLIAMS para el film, con resultados interesantes pero sin excesos.

SONIDO FX — 85

Aunque no son muchos, los pocos efectos de sonido que se han incluido son realmente buenos. Al motor de nuestra vaina hay que sumar la del contrincante, cuya intensidad aumentará al acercarse a nosotros.

JUGABILIDAD — 83

STAR WARS RACER cuenta con un control algo complicado y, en ocasiones, demasiado sensible. En los niveles más avanzados, con las vainas más rápidas, esta dificultad se acrecenta enormemente.

GLOBAL



+ STAR WARS RACER es un juego largo y variado... pero monótono a ratos.
- El control de la vaina puede llegar a desesperar a más de uno.

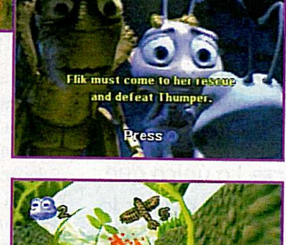


La HORMIGA atónita

A Bug's Life

El **año** largo transcurrido desde la aparición de la entrega PSX **parece** no haber servido a Traveller's Tales para producir, como se esperaba, una versión **superior** para N64.





Como era lógico, las limitaciones del cartucho han hecho imposible incluir intros de animación extraídas de la película, siendo sustituidas por pantallas estáticas.



SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	ACTIVISION
PROGRAMADOR	T.TALES



La penúltima película de PIXAR dio origen, hace aproximadamente un año, a un simpático *arcade* de plataformas que contaba, entre sus puntos fuertes, con un sensacional entorno gráfico. Al saltar a una máquina más potente, como es ***N64***, era de esperar que **A Bug's Life** mejoraría infinitamente a nivel visual, pero nada más lejos de la realidad. Ni siquiera se ha utilizado el habitual efecto niebla de ***N64***: los elementos del escenario simplemente aparecen y desparecen por arte de magia a unos metros del protagonista. Y por si fuera poco, el sistema de control es aún más infame que el de la versión ***PSX***. La única novedad es la incorporación de un nuevo modo, llamado *Challenge*, en el que se combate contra el crono. **A Bug's Life** es un cartucho flojo, muy flojo. Ni siquiera la excusa de los pocos lanzamientos para ***N64*** es válida en esta ocasión, ya que si de algo está sobrada esta consola es de arcades de plataformas destinados al público infantil, y mejores que éste.

NEMESIS

VALORACION

La adaptación a Nintendo del juego de PSX llega tarde y mal, desaprovechando totalmente el potencial técnico de N64. Y la cosa no iría a mayores si no fuera porque el sistema de control es igual de infame.





A BUG'S LIFE

ARCADE

Megas	96
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	15
Continuaciones	INFINITAS
Rumble Pak	NO
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

GRAFICOS — 70

Ni efecto niebla ni otras zarandajas. Travellers Tales prefiere mostrar los elementos del escenario a unos pocos metros del desconcertado protagonista. Pocas veces N64 ha sido tan desaprovechada.

MUSICA — 90

Por lo menos, en el apartado sonoro, A Bug's Life no ofrece lugar a la queja. Una banda sonora poco menos que genial logró solventar en parte nuestro desánimo frente a unos gráficos sosos y ramplones.

SONIDO FX — 88

Y si encomiable ha sido la labor de los músicos de Travellers Tales, sería injusto no resaltar la cantidad de voces y frases digitalizadas que ofrece el cartucho, las mismas que en el compacto de PSX.

JUGABILIDAD — 70

El control en PlayStation era algo infame, pero esta versión de Nintendo 64 se lleva la palma, sobre todo a la hora de calcular el salto de una plataforma a otra.

GLOBAL


72

\+ Todo lo relacionado con el sonido, especialmente la música.

\- La aparición y desaparición de objetos ante tus narices.

Pedidos por Teléfono
902 17 18 19



www.centromail.es



- **CONTROLLER DUAL SHOCK** — ~~4.500~~ 4.190 (AZUL, NEGRO, TRANSPARENTE, VERDE)



- **JOYSTICK ACT LABS EAGLEMAX** — 3.990



- **PLAYSTATION DUAL SHOCK** — 19.900
- **MALETÍN CONSOLE CASE** — ~~3.200~~ 2.990



- **MALETÍN JUEGOS CD CASE** — ~~2.100~~ 1.990



- **PLAYSTATION DUAL SHOCK + JUEGO PLATINUM *** — ~~23.900~~ 21.900

* P.V.P. no superior a 4.000 pts.



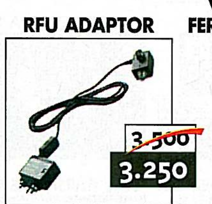
- **MEMORY CARD** — ~~2.100~~ 1.990 (TRANSPARENTE, GRANATE, AMARILLA, VERDE, AZUL, NEGRA)



- **PACK PERIFÉRICOS** — ~~4.900~~ 4.750
- **PISTOLA G-CON 45** — ~~6.990~~ 6.490



- **RFU ADAPTOR** — ~~3.500~~ 3.250



- **VOLANTE GUILLEMOT FERRARI COMPACT RACING** — 7.990



- **FINAL FANTASY VIII** — ~~9.990~~ 8.490



- **GRAN TURISMO 2** — ~~9.990~~ 8.490





- **RALLY CHAMPIONSHIP** — ~~7.990~~ 7.490



- **RESIDENT EVIL 3: NEMESIS** — ~~8.990~~ 8.490



- **TOY STORY 2** — ~~8.990~~ 8.490



- **007 EL MAÑANA NUNCA MUERE** — ~~7.990~~ 7.490



- **ACE COMBAT 3** — ~~8.490~~ 7.990



- **BICHOS** — ~~3.990~~ 3.490



- **COLIN McRAE RALLY** — ~~4.990~~ 4.490
- **COOL BOARDERS 4** — ~~7.490~~ 6.990
- **CRASH BANDICOOT 3** — ~~3.990~~ 3.490
- **DUNE** — ~~7.990~~ 7.490
- **EAGLE ONE: HARRIER TTACK** — ~~7.990~~ 7.490



- **ECW HARDCORE REVOLUTION** — ~~7.990~~ 7.490




- **EHRGEIZ** — ~~8.990~~ 8.490



- **FIFA 2000** — ~~7.990~~ 7.490




- **FINAL FANTASY VII** — ~~3.990~~ 3.490
- **GRAN TURISMO** — ~~3.990~~ 3.490
- **HERCULES** — ~~3.990~~ 3.490
- **INTERNATIONAL TRACK & FIELD** — ~~3.890~~ 3.490




- **MEDAL OF HONOR** — ~~7.990~~ 7.490




- **MEDIEVIL** — ~~3.990~~ 3.490



- **METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS** — ~~3.990~~ 3.690



- **MICKEY'S WILD ADVENTURE** — ~~3.990~~ 3.490
- **NBA LIVE 2000** — ~~7.990~~ 7.490
- **RAYMAN** — ~~3.290~~ 2.990
- **RESIDENT EVIL 2** — ~~4.490~~ 3.990



- **ROLLCAGE 2** — ~~7.490~~ 6.990



- **SPYRO THE DRAGON** — ~~3.990~~ 3.490



- **SUPERBIKE 2000** — ~~7.990~~ 7.490
- **TARZAN** — ~~8.490~~ 7.990



- **TEKKEN 3** — ~~3.990~~ 3.490



- **TINNY TANK** — ~~7.490~~ 6.990



- **TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION** — ~~8.990~~ 7.990



- **URBAN CHAOS** — ~~8.990~~ 8.490




superofertas del mes
[del 1 al 31 de Marzo]

- **INTERNATONAL TRACK & FIELD 2** — ~~9.490~~ 8.490



- **ISS PRO EVOLUTION** — ~~9.490~~ 8.490



- **CARMAGEDDON (RED BLOOD)** — ~~8.490~~ 4.990



- **TENCHU STEALTH ASSASSINS** — ~~8.990~~ 5.990



- **TOMB RAIDER III** — ~~8.990~~ 5.990



- **VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE GTO** — ~~6.990~~ 4.990



Ofertas válidas hasta fin de existencias



Atención al cliente 902 17 18 19



CARMAGEDDON 64



MICRO MACHINES 64 TURBO



RE-VOLT



TUROK: RAGE WARS



RAMPAGE WORLD TOUR



FIFA 2000



Ofertas válidas hasta fin de existencias






SI RESERVAS TU POKÉMON STADIUM, ESTA CAMISETA DE REGALO

C. PAD THRUSTMASTER STINGRAY 64



MANDO DE CONTROL



MEMORY EXPANSION PAK



RUMBLE PAK



A BUG'S LIFE	CASTLEVANIA 2	CHAMELEON TWIST	DARK RIFT	DOOM 64
~~9.990~~ 9.490	~~11.990~~ 11.490	~~3.990~~ 3.490	~~3.990~~ 3.490	~~3.990~~ 3.690









DONKEY KONG 64 + MEMORY	ECW HARDCORE REV.	I. SUPERS. SOCCER 64	I. SUPERS. SOCCER '98	J. MCGRATH'S SUPERCROSS 2000
~~12.990~~ 12.490	~~9.990~~ 9.490	~~5.990~~ 2.990	~~9.990~~ 3.990	~~9.990~~ 9.490



JET FORCE GEMINI	NBA JAM 2000	QUAKE 64	RAYMAN 2	READY 2 RUMBLE BOX.
~~9.990~~ 9.490	~~9.990~~ 9.490	~~3.990~~ 3.690	~~9.990~~ 9.490	~~9.990~~ 9.490







RESIDENT EVIL 2	SUPER SMASH BROS.	SUPERCROSS 2000	TOY STORY 2	XENA: WARRIOR PRINCESS
~~13.990~~ 13.490	~~9.990~~ 9.490	~~9.990~~ 9.490	~~11.990~~ 9.490	~~9.990~~ 9.490

GAME BOY COLOR




ADAPTADOR CORRIENTE LOGIC 3	GAME BOY CAMARA	GAME BOY PRINTER	MALETÍN LOGIC 3 MY ORGANIZER
BLACK PURPLE 1.290	VERDE AMARILLA AZUL ROJA ~~7.990~~ 3.990	~~9.990~~ 9.490	GREY PURPLE 2.900







INTERNATIONAL TRACK & FIELD	KONAMI GB COLLECTION VOL. 1	KONAMI WINTER GAMES	LA BELLA Y LA BESTIA
~~5.890~~ 5.490	~~5.990~~ 5.490	~~5.890~~ 5.490	~~5.990~~ 5.490



MICKEY'S RACING ADVENTURE	PATO LUCAS NEGOCIOS PATOSOS	POKÉMON AZUL	POKÉMON ROJO	STAR WARS: EPISODE 1-RACER	STREET FIGHTER ALPHA
~~5.990~~ 5.490	~~5.990~~ 5.490	~~5.990~~ 5.490	~~5.990~~ 5.490	~~5.990~~ 5.490	~~5.990~~ 5.490









TARZÁN	TOCA TOURING CAR	TOM AND JERRY	TONIC TROUBLE	TOY STORY 2	TUROK: RAGE WARS
~~6.290~~ 5.990	~~5.990~~ 5.490	~~5.990~~ 5.490	~~5.990~~ 5.490	~~5.990~~ 5.490	~~5.990~~ 5.490






GAME

EXIT

Estos son nuestros centros, ven a conocernos.



www.centromail.es

A CORUÑA — C/ DONANTES DE SANGRE, 1 · TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago — C/ RODRÍGUEZ CARRACIDO, 13 · TEL: 981 599 288

ALICANTE — C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12 · AV. GRAN VÍA S/N · TEL: 965 246 951

ALICANTE — C/ PADRE MARIANA, 24 · TEL: 965 143 998

ALICANTE Benidorm — AV. DE LOS LIMONES, 2 · ED. FUSTER JUPITER · TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche — C/ CRISTÓBAL SANZ, 29 · TEL: 965 467 959

ALICANTE Elda — AV. J. MARTÍNEZ GONZÁLEZ, 16-18 B · TEL: 965 397 997

ALMERIA — AV. DE LA ESTACIÓN, 28 · TEL: 950 260 643

BALEARES Palma — C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 · TEL: 971 720 071

BALEARES Palma — C.C. PORTO PI CENTRO · AV. I. GABRIEL ROCA, 54 · TEL: 971 405 573

BALEARES Ibiza — C/ VÍA PÚNICA, 5 · TEL: 971 399 101

BARCELONA (Glories) — C.C. BARCELONA-GLORIES · AV. DIAGONAL, 280 · TEL: 934 860 064

BARCELONA (Plaça Catalunya) — C/ PAU CLARIS, 97 · TEL: 934 126 310

BARCELONA (Plaça Sants) — C/ SANTS, 17 · TEL: 932 966 923

BARCELONA Badalona — C/ SOLEDAT, 12 · TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona — C.C. MONTIGALÀ · C/ OLOF PALME, S/N · TEL: 934 656 876

BARCELONA Barberà Vallés — C.C. BARICENTRO, LOCAL 37 · AUTOPISTA A-18, SALIDA 2 · TEL: 937 192 097

BARCELONA Manresa — C.C. OLIMPIA, LOCAL 10 · C/ ANGEL GUIMERA, 21 · TEL: 938 721 094

BARCELONA Mataró — C/ SAN CRISTOFOR, 13 · TEL: 937 960 716

BARCELONA Sabadell — C/ FILADORS, 24 D · TEL: 937 136 116

BURGOS — C.C. LA PLATA, LOCAL 7 · AV. CASTILLA Y LEÓN · TEL: 947 222 717

CÁDIZ Jerez — C/ MARIMANTA, 10 · TEL: 956 337 962

CASTELLÓN — AV. REY DON JAIME, 43 · TEL: 964 340 05

CÓRDOBA — C/ MARÍA CRISTINA, 3 · TEL: 957 498 360

GIRONA — C/ EMILI GRAHIT, 65 · TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres — C/ MORERÍA, 10 · TEL: 972 675 256

GIRONA Palamós — C/ ENRIC VINCKE, S/N · TEL: 972 601 665

GRANADA — C/ RECOGIDAS, 39 · TEL: 958 266 954

GUIPÚZCOA S. Sebastián — AV. ISABEL II, 23 · TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún — C/ LUIS MARIANO, 7 · TEL: 943 635 293

HUELVA — C/ TRES DE AGOSTO, 4 · TEL: 959 253 630

HUESCA — C/ ARGENSOLA, 2 · TEL: 974 230 404

JAÉN — PASAJE MAZA, 7 · TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño — AV. DOCTOR MÚGICA, 6 · TEL: 941 207 833

LAS PALMAS — C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2 · CTRA. GENERAL NORTE, 12 · TEL: 928 418 218

LAS PALMAS — Pº DE CHIL, 309 · TEL: 928 265 040

LAS PALMAS Arrecife — C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3 · TEL: 928 817 701

LEÓN — AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 2 · TEL: 987 219 084

LEÓN Ponferrada — C/ DOCTOR FLEMING, 13 · TEL: 987 429 430

MADRID (Callao) — C/ PRECIADOS, 34 · TEL: 917 011 480

MADRID (Atocha) — Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1 · TEL: 915 278 225

MADRID (Bº Pilar) — C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038 · AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N · TEL: 913 782 222

MADRID (San Blas) — C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13 · AV. GUADALAJARA, S/N · TEL: 917 758 882

MADRID Alcalá de H. — C/ MAYOR, 58 · TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas — C.C. PICASSO, LOCAL 11 · C/ CONSTITUCIÓN, 15 · TEL: 916 520 387

MADRID Getafe — C/ MADRID, 27 POSTERIOR · TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas — C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25 · AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37 · TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles — AV. PORTUGAL, 8 · TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo — CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5 · TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón — C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53 · CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5 · TEL: 916 562 411

MÁLAGA — C/ ALMANSA, 14 · TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola — AV. JESÚS SANTOS REIN, 4 · EDIF. OFISOL · TEL: 952 463 800

MURCIA — C/ PASOS DE SANTIAGO S/N · EDIF. CONDESTABLE · TEL: 968 294 704

NAVARRA Pamplona — C/ PINTOR ASARTA, 7 · TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA Vigo — C/ ELDUAYEN, 8 · TEL: 986 432 682

SALAMANCA — C/ TORO, 84 · TEL: 923 261 681

STA. CRUZ TENERIFE — C/ RAMÓN Y CAJAL, 62 · TEL: 922 293 083

SEGOVIA — C.C. ALMUZARA, LOCAL 21 · C/ REAL S/N · TEL: 921 463 462

SEVILLA — C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4 · AV. ANDALUCÍA, S/N · TEL: 954 675 223

SEVILLA — C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38 · PZA. LEGIÓN, S/N · TEL: 954 915 604

TARRAGONA — AV. CATALUNYA, 8 · TEL: 977 252 945

TOLEDO — C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20 · C/ VIENA, 2 · TEL: 925 285 035

VALENCIA — C/ PINTOR BENEDITO, 5 · TEL: 963 804 237

VALENCIA — C.C. EL SALER, LOCAL 32 A · C/ EL SALER, 16 · TEL: 963 339 619

VALENCIA Gandía — C.C. PLAZA MAYOR, LOCAL 9-10 · PARQUE DE ACTIVIDADES · TEL: 962 950 951

VALLADOLID — C.C. AVENIDA · Pº ZORRILLA 54-56 · TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao — PZA. ARRIQUIBAR, 4 · TEL: 944 103 473

VIZCAYA Las Arenas — C/ DEL CLUB, 1 · TEL: 944 649 703

ZARAGOZA — C/ ANTONIO SANGENÍS, 6 · TEL: 976 536 156

ZARAGOZA — C/ CÁDIZ, 14 · TEL: 976 218 271

CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

SPJ

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 31-03-2000

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL (   ).

Envío por Transporte Urgente España peninsular 595 ptas. Baleares 795 ptas.

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre ______ Apellidos ______
Calle/Plaza ______ Nº ______ Piso ______ Letra ______
Ciudad ______ C.P. ______
Provincia ______ Tf. ______
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ______ E-mail ______

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19

HORARIO: De Lunes a Viernes de 10.30h a 20h.
y los Sábados de 10.30h a 14h.

Por Fax: 913 803 449

Por Internet: pedidos@centromail.es



¿Cómo recibir tu pedido?

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular 595 ptas. Baleares 795 ptas.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 10.000 ptas. **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Península y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.



Coordinado por **THE ELF**



VALKYRIE PROFILE es uno de esos juegos que enamora a primera vista y que justifica por sí solo la existencia de un grupo de programación como TRI-ACE o una compañía como ENIX. El refinamiento más absoluto de las 2D y la exquisitez en su estado más puro son dos sentencias que definen al gran *RPG* de finales del 99.





VALKYRIE PRO



















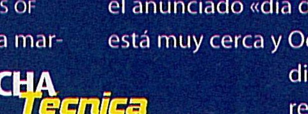


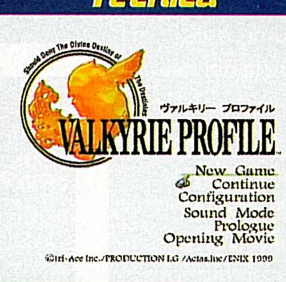
Opening Movie. Una de las numerosas opciones del menú principal nos mostrará el trágico prólogo de **Valkyrie Profile**. La perfecta utilización de las 2D, algunas rutinas gráficas de mérito, el dramatismo de los diálogos y el espléndido colorido firman la emotiva secuencia de nueve minutos y medio.



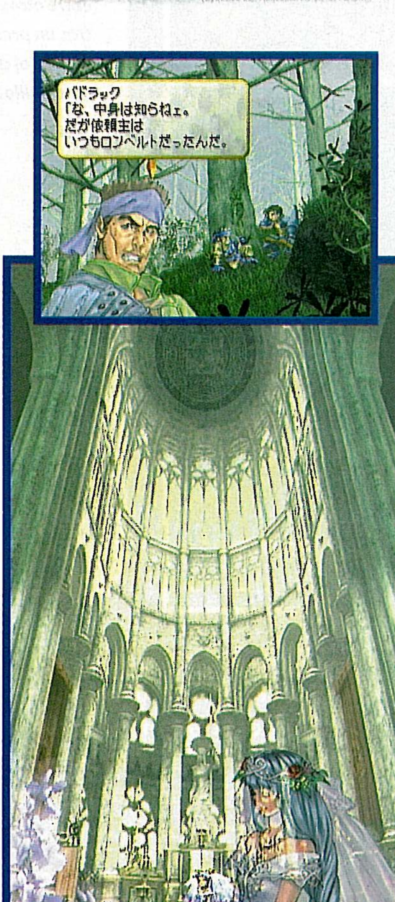
OFILE

Indagando en el pasado de TRI-ACE, uno se da cuenta de que su corta carrera y su exigua cantidad de lanzamientos se limitan a este **Valkyrie Profile**, la saga Star Ocean y la nunca confirmada elaboración de Tales of Phantasia para NAMCO. Una trayectoria marcada por una calidad constante, sin altibajos pero algo monótona. El primer Star Ocean (***Super Famicom***) era un calco de Tales of Phantasia, y la segunda parte en ***PlayStation*** carecía de fuerza y de personalidad, aunque poseía escenarios de gran riqueza gráfica. Pero de todo se aprende, y con la aparición de **Valkyrie Profile**, conocido como Project Profile en la etapa de desarrollo, han demostrado que son capaces de hacer auténticas obras de arte ayudados por el mágico legado de las 2D como emblema y con un sistema de combate realmente innovador y refrescante. Fue sin duda el juego de ***PlayStation*** que más impresionó en el pasado **Tokyo Game Show**. **Valkyrie Profile** está basado en la rica mitología nórdica y nos pone en el papel de la valquiria Renas, cuya misión encomendada por Odín será surcar la tierra de Midgare (¿a qué me recuerda este nombre?) en busca de espíritus y almas de guerreros fallecidos para llevarlos al Valhalla, el palacio de los caídos o muertos heróicos. Parece ser que el Ragnarok (éste también me suena) o el anunciado «día de la caída de los dioses» está muy cerca y Odín no quiere ser sorprendido. Nuestra misión será reclutar y entrenar a guerreros caídos para la inminente y apocalíptica batalla entre dioses. Para ambientar este mitológico escenario, TRI-ACE ha creado el entorno 2D más bello y recargado jamás visto en un *RPG*, con ricos y detallados escenarios prerrenderizados, acompañados de varios planos de *scroll* con *scaling*, en los que se dan cita multitud de personajes perfectamente animados, y que mostrarán su rostro ampliado con todo detalle en pantalla cuando conversemos con ellos. Sin duda uno de los rasgos más atractivos del juego por su peculiar estilo gráfico. El apartado visual del juego ha sido mimado por los grafistas, desde la





TIPO	RPG
COMPAÑIA	ENIX
PROGRAMADOR	TRI-ACE
FORMATO	2 CD ROM
VERSION JAPON	22-12-99

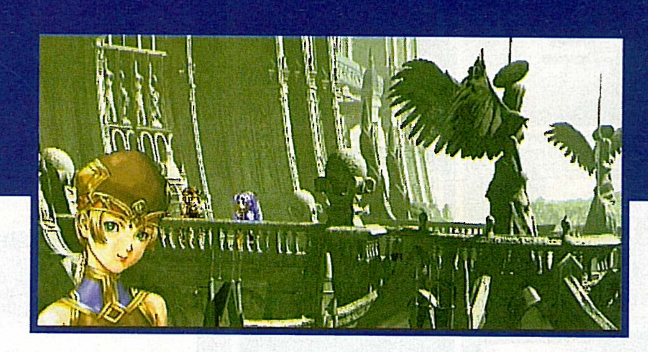








La nueva RPG generación: VALKYRIE PROFILE



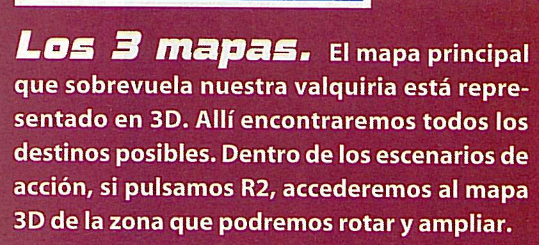


Los afortunados compradores de la edición limitada de **Valkyrie Profile**, costaba 9.800 ¥, consiguieron entre otros extras un precioso reloj de bolsillo.





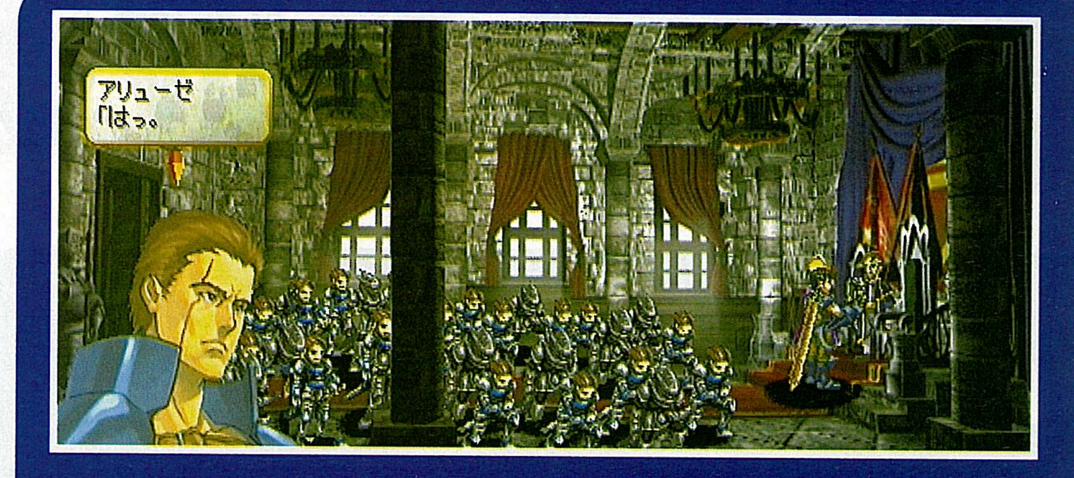




Los 3 mapas. El mapa principal que sobrevuela nuestra valquiria está representado en 3D. Allí encontraremos todos los destinos posibles. Dentro de los escenarios de acción, si pulsamos R2, accederemos al mapa 3D de la zona que podremos rotar y ampliar.



Si pulsamos START en el mapa principal, entraremos en una especie de trance que nos permitirá detectar aquellos escenarios que requieran de nuestra presencia.



opening movie (creada por PRODUCTION I.G) o el desgarrador prólogo de nueve minutos y medio, hasta los menús en alta resolución. Tan sólo el comienzo del juego, donde aparecen los créditos y la soberbia secuencia de la iglesia, te da una idea de la exquisitez y alta alcurnia de **Valkyrie Profile**. En el plano audio destaca la existencia de numerosos diálogos digitalizados y la presencia del maestro **Motoi Sakuraba** (Beyond the Beyond, Tales of Phantasia, Star Ocean...) a cargo de la banda sonora, que una vez más nos alegra los oídos con una *BGM* clásica y sin fisuras que acompaña en todos los instantes. El juego cuenta con cuatro tipos de escenario: los poblados y ciudades por un lado, donde conversaremos con los demás personajes; los escenarios de acción al más puro estilo Actraiser, en los que podremos realizar multitud de acciones con nuestra valquiria; las batallas, que mostrarán un aspecto más clásico con personajes y fondos en 2D con suelo poligonal, y por último el mapa principal, en 2D y 3D, que nos servirá para ir de un lado a otro de Midgare surcando los cielos. Este mapa mostrará las ciudades, y pulsando START entraremos en un corto estado de trance que nos ayudará a encontrar los escenarios de acción. Al finalizar cada capítulo del juego (tiene un total de ocho y cada uno está dividido en 24 periodos) seremos llevados ante la ayudante de Odín para analizar nuestros re-







Todos los personajes con los que conversemos en VALKYRIE PROFILE mostrarán su rostro ampliado en pantalla.

En los escenarios de acción podremos saltar, disparar, realizar golpes y crear bloques de hielo para acceder a algunos lugares.

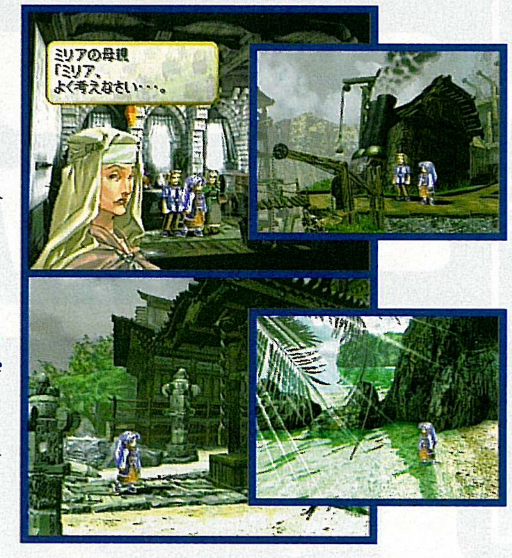


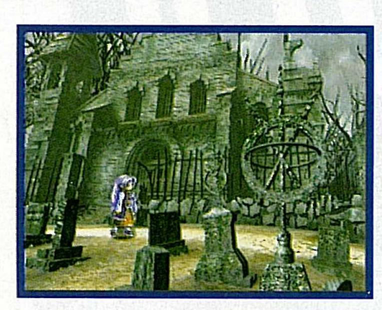




El esplendor gráfico cobra especial protagonismo en los menús del juego. El diseño de los personajes es realmente asombroso.

sultados en el difícil arte de reclutar y fortalecer guerreros para mandarlos al Valhalla. Llegados a este punto me veo obligado a resumir otros detalles del buen hacer de TRI-ACE, como los ingeniosos combates en los que los ataques de los guerreros están representado por cada botón del *pad*, el completísimo menú de sonido, la práctica inexistencia de carga durante todo el juego o el esquemático mapa 3D de los escenarios de acción que podremos controlar a nuestro antojo. Todo ha sido elaborado con la máxima atención y perfección posible. Estamos ante el mejor *RPG* de TRI-ACE y uno de los más brillantes de la historia. Hablaría durante meses de él, pero os emplazo a la llegada de la versión **USA** confirmada por ENIX (o europea, quién sabe), para seguir analizando y disfrutando con la magia de VALKYRIE PROFILE. Un juego tan perfecto que parece haber sido creado por auténticos dioses.





Durante todo el juego controlaremos a la valquiria Renas en busca de almas de guerreros fallecidos. Su destino será el mítico Valhalla.

Combates en 2D





Antes de luchar. En los combates de VALKYRIE PROFILE participan hasta un total de cuatro personajes en tu bando. Se mantienen los clásicos turnos, pero se incluye la novedad de representar el ataque de cada luchador con un símbolo del *pad*.









El fragor de la batalla. El innovador sistema de batalla creado por TRI-ACE nos permitirá ejecutar el ataque de un solo luchador determinado o pulsar los cuatro botones del *pad* para que todos realicen un espectacular y demoledor ataque simultáneo.





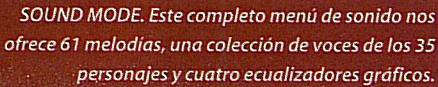
Magias Especiales. Al conectar una serie de golpes con el enemigo y completar su barra de *hits* se nos dará la oportunidad de ejecutar magias especiales con cada luchador. Tendremos unos segundos para elegir el luchador que realiza la magia.



Hit my alma. Cuando aparezca esta pantalla podréis ejecutar las magias de cada luchador.







SOUND MODE. Este completo menú de sonido nos ofrece 61 melodías, una colección de voces de los 35 personajes y cuatro ecualizadores gráficos.







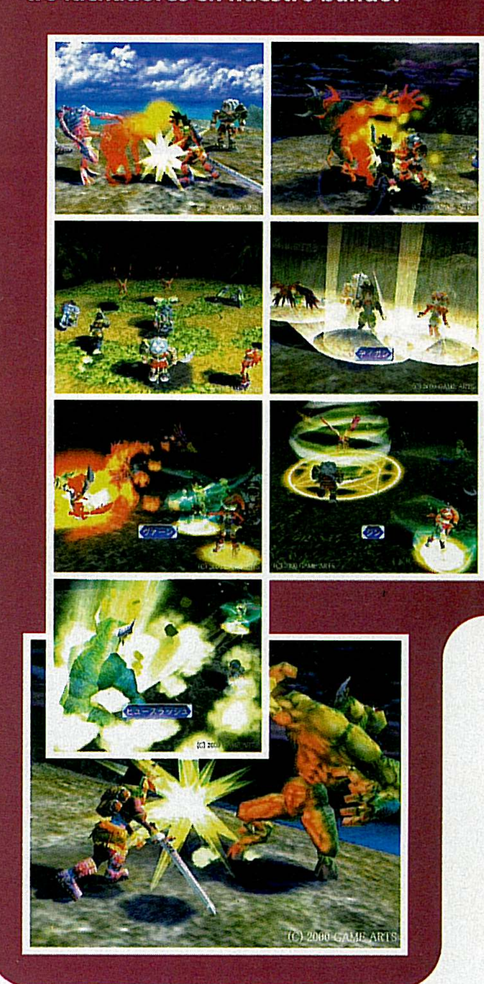


EL SOBRESALIENTE APARTADO GRAFICO DE VALKYRIE PROFILE hace acto de presencia hasta en las pantallas que nos indican el cambio de disco durante el juego. El trabajo de los grafistas y diseñadores de personajes se puede considerar como uno de los más ambiciosos, sugerentes e impecables de toda la historia de los RPG.

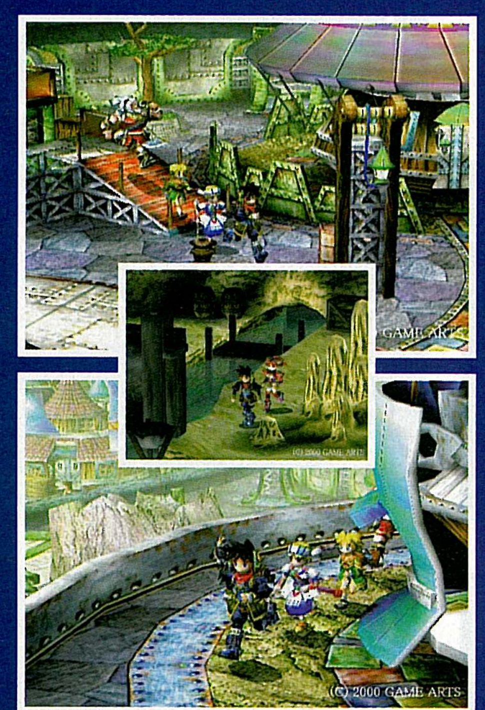


¡A luchar madre!

Lo único que se sabe de los combates es que mantendrán un sistema similar al del primer GRANDIA y que la estrategia tendrá más importancia. Se emplearán multitud de cámaras y participarán hasta cuatro luchadores en nuestro bando.



Y si la aparición de GRANDIA en *PLAYSTATION* para el próximo mes no logra apaciguar a la legión de seguidores y admiradores de GAME ARTS. Aquí tenéis los primeros datos e imágenes de la esperada segunda parte. **GRANDIA II** no será una continuación y estará situado en un nuevo y colorista universo. Todos los gráficos del juego estarán en 3D, tanto escenarios como personajes, y por lo que hemos podido ver conforman uno de los *RPG* más bonitos, detallados y coloristas. Todo comenzará en un pueblo llamado Shurisen, en el continente de Granacliff. El diseño de los personajes ha corrido a cargo de **Yuushi Kanoe**, y de momento se ha desvelado la existencia de seis: Ryudo, el protagonista, Elena, Milenia, Eagley, Loan y Mareg. Otro dato que recibirán con alegría los incondicionales de GAME ARTS es la banda sonora de **Noriyuki Iwadare**, que ya nos hiciera vibrar con los LUNAR y el primer GRANDIA. Por si fuera poco, se habla de la posibilidad de dos jugadores simultáneos y la utilización del *modem* de *DREAMCAST*. Pronto más noticias de la última maravilla de GAME ARTS.





FICHA Tecnica

TIPO	RPG
COMPAÑIA	GAME ARTS
PROGRAMADOR	GAME ARTS
FORMATO	GD ROM
VERSION JAPON	VERANO 2000

Dreamcast
GRANDIA II







*La brillantez gráfica de **GRANDIA II** supera a casi todo lo visto hasta ahora. GAME ARTS sigue demostrando sistema tras sistema que es posible evolucionar manteniendo los esquemas clásicos.*



Coordinado por **J. C. MAYERICK**

Este mes acercamos un título que, pese a contar tan sólo con diez años de historia, forma parte ya de la historia de los videojuegos. Un juego que hace de su sencilla concepción la mejor de sus virtudes. La responsable es TOAPLAN, una compañía que pese a no ser excesivamente conocida (no ha firmado demasiadas producciones), cuenta en su haber con algunos *shoot'em-up* bastante buenos, como ZERO WING y HELLFIRE.





Como ocurría en BUBBLE BOBBLE, los extremos superior e inferior de la pantalla se comunicaban.





Jefecillos de todos los colores

El juego contaba con cincuenta niveles, de los cuales cinco coincidían con los enemigos finales, que se presentaban cada diez fases. Estos, en algunos casos, eran realmente difíciles de eliminar, puesto que había que esquivar sus ataques mientras se acababa con ellos con el método habitual: a bolazo limpio. Destruir al jefe final (imagen superior) era un tarea sólo para los muy, muy expertos.



Una de las magias más simpáticas es la que hincha a uno de los hermanos. Con ella nos podemos desplazar libremente por la pantalla eliminando a los enemigos.







Los frascos azul y amarillo potenciaban el disparo y aumentaban su distancia de impacto respectivamente.



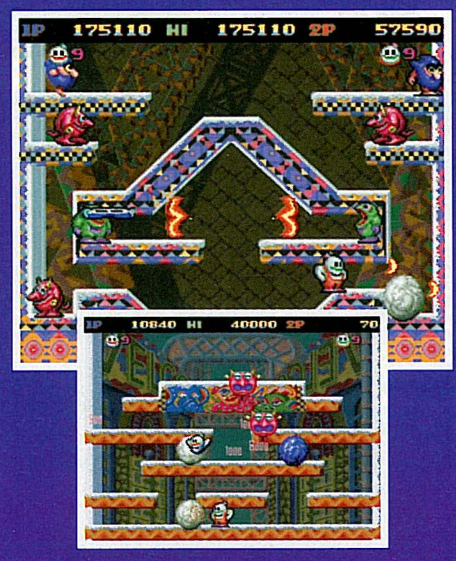
El bote rojo, en cambio, aumentaba la velocidad de movimientos del personaje que lo recogía.



No era obligatorio acabar con el luchador de Sumo, pero el hacerlo reportaba numerosos puntos.

BROS.

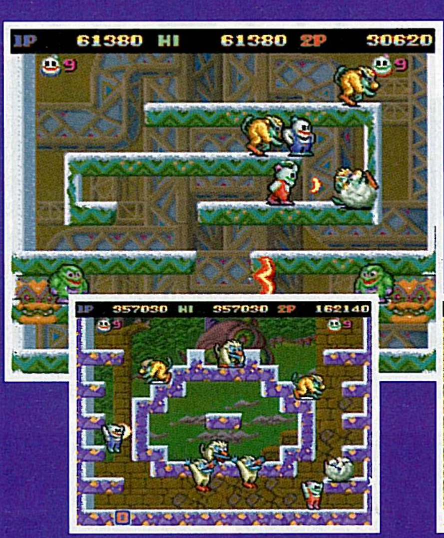
Hay juegos que, por su especial diseño, se adaptan mejor a las características innatas de las COIN OP. Algo así como el estereotipo de juego ideal, sencillo en su desarrollo, con niveles cortos y abundantes y, eso sí, una buena dosis de rapidez y diversión. Estas son, quizá, las características más apreciables de esta joya que TOAPLAN programó en 1990, un título cuya popularidad en los salones recreativos fue bastante elevada. El desarrollo es tan sencillo como divertido. Dos personajes (uno en el modo de único jugador), tenían que acabar con todos sus enemigos en una pantalla estática (sin *scroll*) y de una forma bastante original. Podían hacerlo de dos formas posibles: una, disparándoles continuamente para convertirlos en una bola de nieve que más tarde deberían hacer rodar; y dos, utilizando lo comentado en el paso anterior para arrollar al resto de enemigos. Si se hacía de esta manera y se tenía la suerte de acabar con todos ellos de una vez, la recompensa se traducía en una lluvia de billetes que engrosaban las cuentas de los jugadores a modo de puntos. Luego, además, existían los típicos *items* que potenciaban determinados aspectos de los jugadores, posibilitando, en cierto modo, que superar los cincuenta niveles del juego no fuese una tarea tan imposible como se supone en principio.





SUPER Information

COMPAÑIA	TOAPLAN
AÑO	1990
GENERO	PLATAFORMAS
FASES	50





SNOW BROS. contagiaba alegría por los cuatro costados, merced a sus simpáticos y coloristas gráficos.







Segundas partes como ésta tiran por tierra ese viejo dicho que no vamos a repetir aquí. Habían pasado algunos años desde el lanzamiento de Snow Bros, cuatro en concreto, pero la evolución mostrada en esta segunda parte es algo mayor de lo esperado.













Los jefes finales eran un auténtico delirio de originalidad y belleza. En el modo de cuatro jugadores, además, era casi imposible no perderse en la maraña de sprites.

SNOW BROS. 2

Snow Bros 2 era como la primera parte, pero a lo bestia. Para empezar, se pasaba de los dos jugadores de la primera entrega a los cuatro de esta segunda, lo que aumentaba la jugabilidad considerablemente. De hecho, en determinadas ocasiones la pantalla estaba tan repleta de explosiones, enemigos y demás personajes, que difícilmente se podía saber qué es lo que estaba ocurriendo. Por otro lado, los personajes contaban con armas diferentes, aunque la manera de proceder con cada una de ellas era idéntica. En realidad, lo único que cambiaba era la manera en que éstas desplegaban su poder. Unas, como en la primera parte, rodaban hasta llegar a la parte inferior de la pantalla; otra de ellas se movía por toda la pantalla a modo de tornado y la última, en cambio, rebotaba de plataforma en plataforma a modo de descarga eléctrica. El número de niveles disminuye con respecto a la primera entrega (30 por 50), aunque como novedad se incluían fases de *scroll* vertical. A partir del segundo mundo, además, cada fase había que superarla dos veces antes de pasar al siguiente nivel. Los jefes finales era otro de los puntos fuertes del juego, con personajes de tamaño descomunal sobre los que se podía explorar cada uno de los nuevos ataques y magias incluidas en esta segunda parte. Extremadamente divertido.

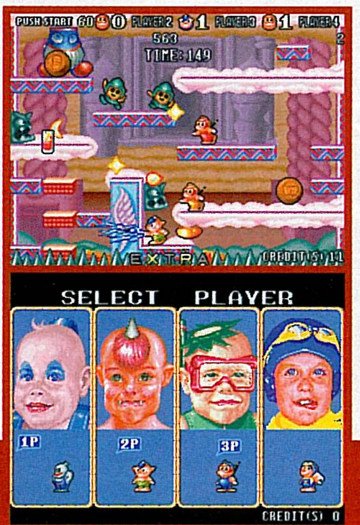


SUPER Information

COMPAÑIA	HANAFRAM CO.
AÑO	1994
GENERO	PLATAFORMAS
FASES	30

Cuando se recogían las cinco letras que componían la palabra extra, todos los jugadores eran obsequiados con una vida extra... y una divertida animación.

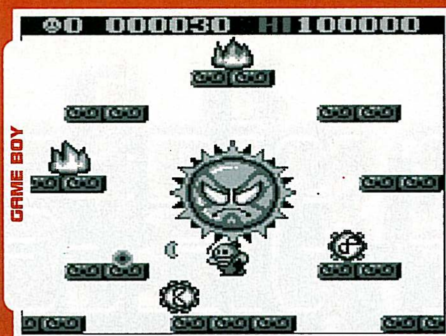








GAME BOY



GAME BOY



NES



NES



NES



NES



GENESIS / MEGA DRIVE



GENESIS / MEGA DRIVE



GENESIS / MEGA DRIVE



GENESIS / MEGA DRIVE

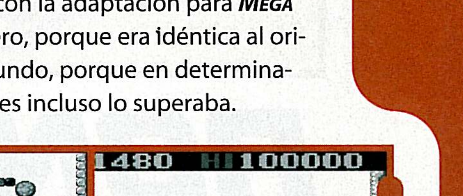


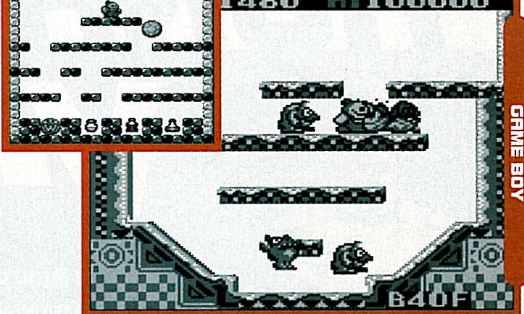
GENESIS / MEGA DRIVE

VERSIONES

Sólo tres versiones se contabilizan de Snow Bros: ***Game Boy***, ***NES*** y ***Mega Drive***. Al contrario que en otras ocasiones, los ordenadores de 8 y 16 *bits* se quedaron fuera (el año de aparición cogió a dichos sistemas en sus últimos días), aunque la versión para ***Commodore Amiga*** estaba anunciada... para no llegar a aparecer nunca. Todas las versiones cuentan con la estructura original, tanto de gráficos como de niveles (cada uno dentro de sus posibilidades), conservando enemigos, armas y demás. Cada una de ellas, en cambio, cuenta con un elemento que lo diferencia de la ***Coin-Op*** original. ***Game Boy***, por ejemplo, incorporaba un nuevo enemigo final, diez niveles extra y una fase de *bonus* que aparecía al acabar con el jefe final de cada zona. ***NES***, por su parte, añadía un pequeño juego de azar tras cada enfrentamiento con los jefes. Y ***Mega Drive***, por último, añadía veinte niveles más a los cincuenta originales, así como dos jefes nuevos y, lo que es más importante, la posibilidad de controlar a la princesa a la que se rescata tras superar el nivel 50. Tanto ***NES*** como ***Mega Drive*** permitían la participación simultánea de dos jugadores, algo que obviamente ***Game Boy*** no permitía. En todo caso, y aunque todas las versiones son muy buenas, nos quedamos con la adaptación para ***Mega Drive***. Primero, porque era idéntica al original, y segundo, porque en determinadas ocasiones incluso lo superaba.







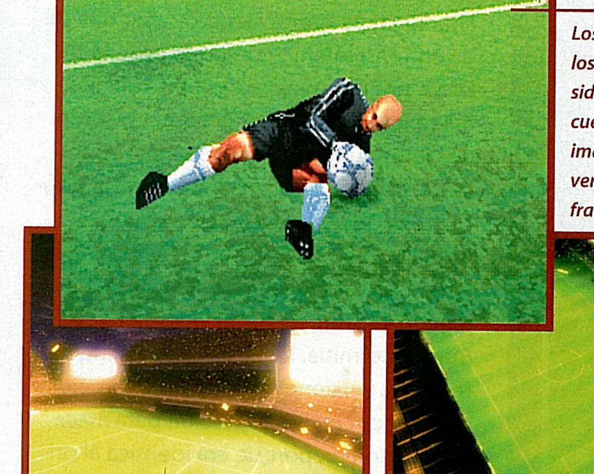
GAME BOY



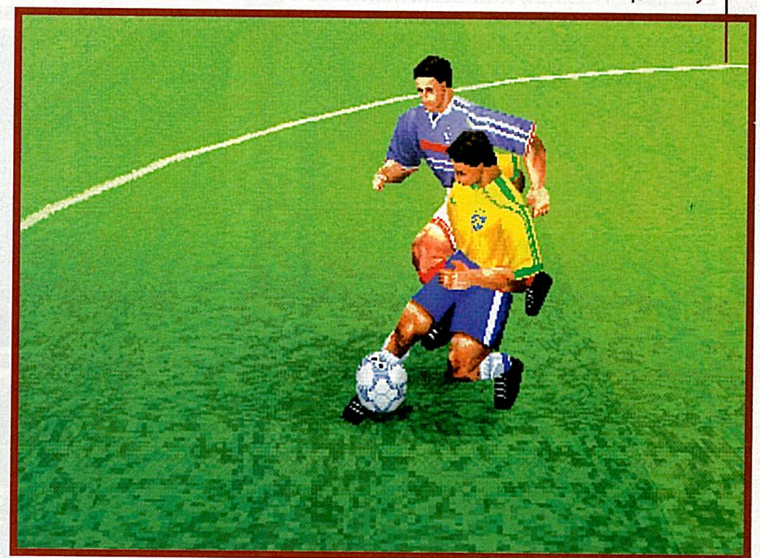
GENESIS / MEGA DRIVE

El fútbol vuelve a estar de actualidad en los 32 *bits* de SONY con el anuncio de dos nuevos simuladores. Por un lado RONALDO V-FOOTBALL busca transmitir el ritmo de la samba a un programa capitaneado por la estrella de fútbol brasileño. Por otro, la nueva versión de UEFA CHAMPIONS LEAGUE reproduce la actual Liga Europea de Campeones en un programa con todas las licencias oficiales.

La estrella brasileña sigue el camino marcado por otros ilustres jugadores de fútbol a la hora de promocionar simuladores del deporte rey.

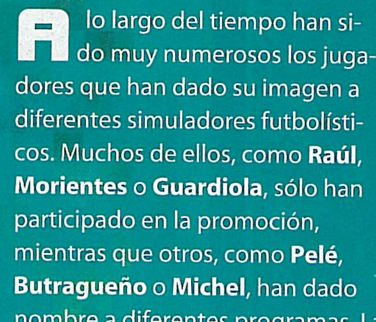


*Los rasgos físicos de los jugadores han sido tenidos en cuenta. En esta imagen podemos ver al guardameta francés **Barthez**.*

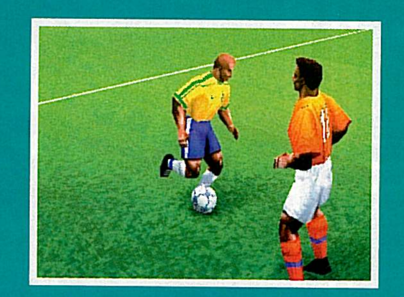


RONALDO V-FOOTBALL

PlayStation

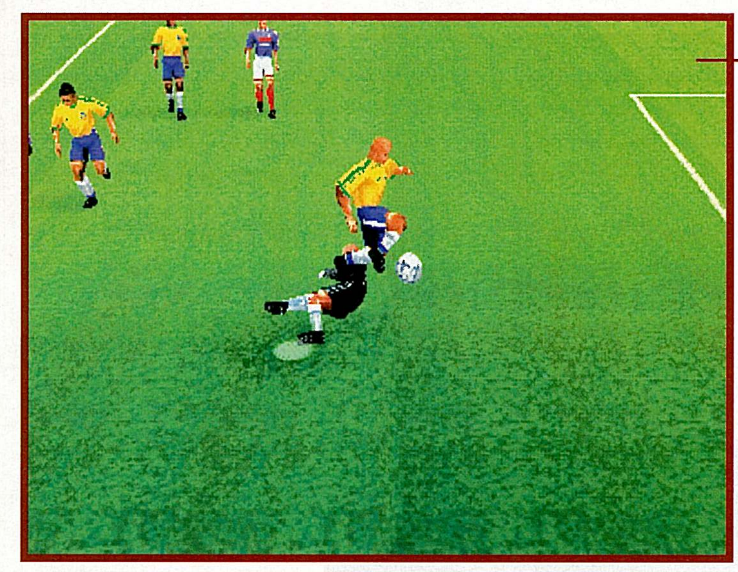


A lo largo del tiempo han sido muy numerosos los jugadores que han dado su imagen a diferentes simuladores futbolísticos. Muchos de ellos, como **Raúl**, **Morientes** o **Guardiola**, sólo han participado en la promoción, mientras que otros, como **Pelé**, **Butragueño** o **Michel**, han dado nombre a diferentes programas. La estrella brasileña **Ronaldo** se une al segundo grupo, con un programa que ya ha aparecido en versión ***GAME BOY*** con el mismo título. Con este juego, INFOGRAMES hace su tercera incursión consecutiva en el mundo del fútbol, tras probar suerte con PUMA STREET SOCCER y UEFA STRIKER. Para ello cuenta con el grupo programador POWER AND MAGIC que, aunque ha participado en títulos como BEACH VOLLEY o MISTER NUTZ, hacen su debut en el terreno futbolístico. Todo el programa está impregnado del ambiente que rodea a la selección carioca. Así, hay que mencionar aspectos como la música que ameniza el juego, con un innegable ritmo de samba, o incluso las imágenes que sirven de fondo a los menús, en las que se recogen a las principales estrellas de la selección brasileña. Por lo que respecta al comportamiento



SUPER Information

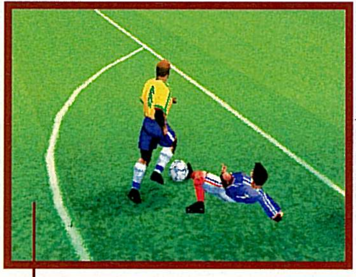
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	POWER & M.



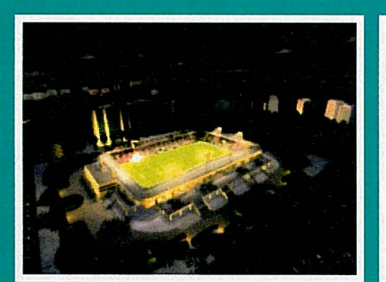
El estilo de juego de las selecciones incluidas ha sido adaptado al que realmente realizan. Por ejemplo, la selección brasileña utiliza mucho el pase al pie, mientras que los ingleses buscan balones largos.





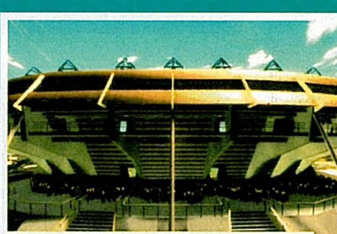


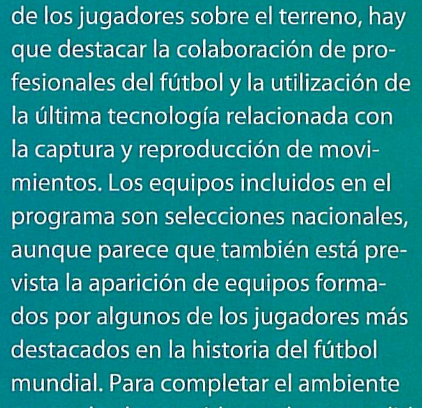
Entre los gritos de ánimo del público pueden escucharse series de «olés» cuando un equipo consigue una serie de pases consecutivos sin que el rival toque el balón.





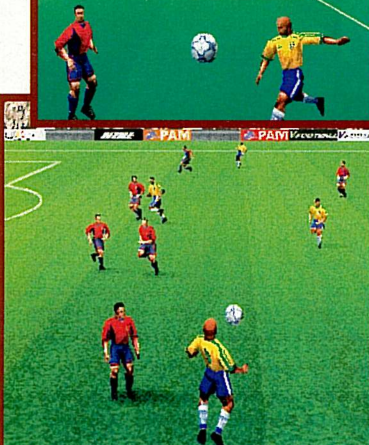


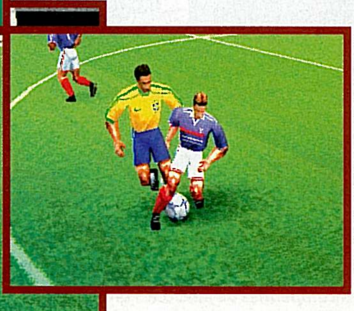


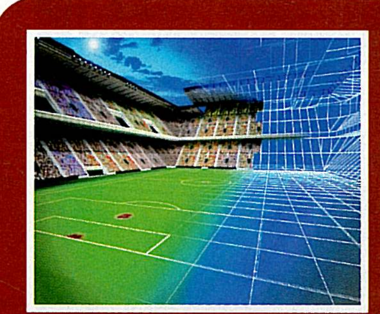


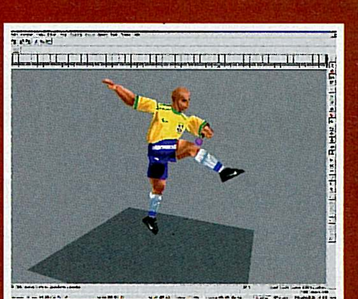
de los jugadores sobre el terreno, hay que destacar la colaboración de profesionales del fútbol y la utilización de la última tecnología relacionada con la captura y reproducción de movimientos. Los equipos incluidos en el programa son selecciones nacionales, aunque parece que también está prevista la aparición de equipos formados por algunos de los jugadores más destacados en la historia del fútbol mundial. Para completar el ambiente que rodea los partidos, se ha procedido a la reproducción de diferentes estadios reales, así como a la colaboración de comentaristas en varios idiomas. Entre ellos se encuentra el español, aunque sin duda lo más espectacular es poder escuchar al comentarista en lengua portuguesa narrar las grandezas del juego del protagonista del programa. Esperemos que el resultado sea mejor que el que ofreció la versión para **GAME BOY COLOR** y que disfrutemos de un gran simulador de fútbol.





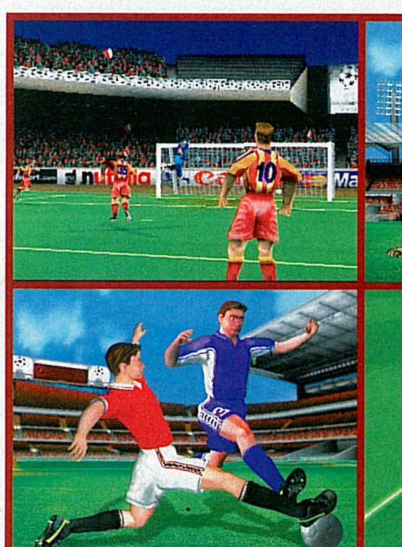


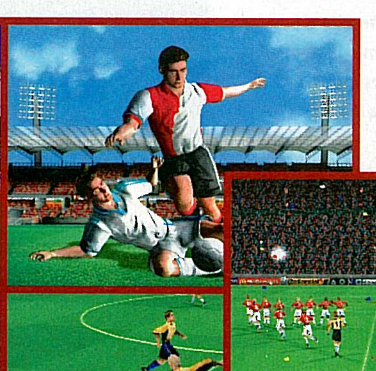




Proceso de elaboración. **Para el desarrollo técnico de RONALDO V-FOOTBALL no se han escatimado esfuerzos. La animación de los jugadores ha sido reproducida mediante el sistema de captura de movimientos tomados de profesionales del fútbol. Por su parte, los estadios han sido fielmente reflejados a través de gráficos tridimensionales con el fin de lograr todo el ambiente que rodea un partido.**



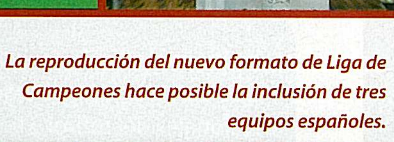






Los estadios incluidos reproducen algunos de los feudos de los clubes europeos. Entre ellos se encuentra el Nou Camp.









La reproducción del nuevo formato de Liga de Campeones hace posible la inclusión de tres equipos españoles.



Hace aproximadamente un año desde que llegó a nuestro mercado la primera entrega de UEFA CHAMPIONS LEAGUE, el primer programa que se centraba de forma exclusiva en la liga europea de clubes campeones. Parece que este formato ha tenido éxito, ya que EIDOS vuelve a la carga con una nueva entrega. En esta ocasión se recoge el nuevo formato de competición y se incluyen los equipos que se clasificaron

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000

para la edición 1999-2000. Esta circunstancia permite que se aumenten el número de equipos y partidos y que aparezcan tres representantes españoles (F.C. Barcelona, Valencia C.F. y R. Madrid). El programa cuenta con todas las licencias oficiales, por ello la reproducción de jugadores, uniformes y patrocinadores debe ser una fiel reproducción de la realidad. En este sentido esperemos que no se repitan algunos defectos recogidos en la anterior versión, como la reproducción ficticia de los escudos de algunos clubes (los españoles entre otros). Está previsto que el programa de EIDOS también vea la luz en versión ***COMPATIBLES PC*** en fechas próxima.



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	EIDOS
PROGRAMADOR	SILICOM DR.



Una de las opciones recuperadas de la anterior versión es la presencia de los clubes campeones de ediciones anteriores de la Copa de Europa. Esta circunstancia permite disfrutar de algunos de los mejores jugadores de todos los tiempos.

La liga europea de clubes vuelve a PlayStation con la segunda entrega de UCL

SUSCRIBETE

SUPERJUEGOS

SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS

Sí, deseo suscribirme a la revista Superjuegos

- ❑ Por un año (12 números) al precio de 4.320 ptas., que incluye un descuento del 20%.
- ❑ Por un año (12 números) con el reloj Mito de regalo que señalo, al precio de 5.400 ptas.
- ❑ Modelo TXS 933 (correa azul) ❑ Modelo TXS 942 (correa naranja)

■ Precios extranjero por vía aérea: Europa: 10.850 ptas. Resto Paises: 15.825 ptas.

APELLIDOS: .... NOMBRE: ....

DIRECCION: ....

POBLACION: .... C. P.: ....

PROVINCIA: .... TELEFONO: ....

Forma de Pago

- ❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/O'Donnell, 12. 28009 Madrid.
- ❑ Giro Postal nº __________ , indicando en el apartado "TEXTO": suscripción Superjuegos.
- ❑ Tarjeta de Crédito Nº ______ / ______ / ______ / ______

Titular: ____________________ Fecha caducidad _____ / _____ Firma titular (imprescindible)

Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 3351/53 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52



SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPER



Coordinado por **DOC**

Fijaos, ¿qué día es hoy? Mientras vosotros leéis estas líneas, miles de japoneses están en sus casas jugando tranquilamente con ese monstruo oscuro que se avecina, y que promete llevarnos a un mundo de fantasía, donde todos los deseos se hacen realidad. Por supuesto, hablo de *PLAYSTATION 2*.

Escribid a Ediciones Reunidas S. A. C/O´Donnell 12, 28009 MADRID. Poned en el sobre **Doc**.

LEGEND OF FANTASY

¿Qué tal Doc? Me mola mucho vuestra revista. Bueno, paso a las preguntas:
1) SHENMUE, ¿doblado y/o traducido?
2) ¿Es LEGEND OF DRAGOON el sucesor de FF?
3) ¿METAL GEAR SOLID en *DREAMCAST*?
4) ¿Programará SQUARE para *DREAMCAST*?

Carlos García Alvarez, Badalona (Barcelona).

Qué tal, Carlos. Veamos:
1) Aún no se sabe a ciencia cierta, pero no creo que echen a perder ese impresionante título.
2) No, LOD es de SONY COMPUTER.
3) ¿Por qué no? Que yo sepa, no existe ningún contrato o licencia que se lo impida.
4) Al igual que la anterior pregunta, las compañías son las que tienen la última palabra.







TERMOMETRO

CALIENTE
¡Al fin! *PLAYSTATION 2* ya ha nacido en **Japón** (o está a punto de hacerlo, depende de la fecha).

TEMPLADO
Que un juego tan impresionante como ISS PRO EVOLUTION tenga un doblaje tan cutre.

FRIO
Que NINTENDO no desvele ni un sólo detalle (ni técnico ni visual) sobre *GAME BOY ADVANCE* o *DOLPHIN*.

IVAN EL PLAYMANIACO

Hola Doc, soy un «Playmaniaco» y te pregunto a ti, «El Gran Maestro», estas dudas:
1) ¿Vale la pena comprar la *PLAYSTATION 2* de importación?
2) ¿Sacará KONAMI alguna recopilación como CAPCOM para *PSX*?
3) ¿Vale la pena comprar *GAME BOY COLOR* a estas alturas?

Iván Valls, Godall (Tarragona)

Cómo estamos, «Playmaniaco». Ahí van esas «peaso» respuestas:
1) Te vas a gastar un pastón y lo único español compatible serán los DVDs.
2) Claro, de hecho la sacó hace meses, aunque por desgracia sólo para **Japón**.
3) Ten en cuenta el bajo precio de *GBC*, la gran cantidad de juegos que existen y el tiempo que falta para qué salga *GAME BOY ADVANCE*. Si yo fuera tú, me la compraba ahora mismo.



PRINCESS BABY (YEAH)

Querido Doc, ¿cómo estás? A ver si este mes consigo que me respondas:
1) ¿Me merece la pena comprarme el PARASITE EVE 2 o llegará a nosotros en versión *PAL*?
2) ¿Existe algún MARMALADE BOY para *PSX*?
3) ¿Por qué no llegan a **España** juegos de RANMA1/2, CAMPEONES u otros mangas?
4) ¿Para cuando RE GUN SURVIVOR?

Princess Baby

Baby, ya lo has conseguido:
1) En el caso de que no salga en **España**, a no

La siguiente generación de Sega, Nintendo y Sony se encor rival: Microsoft y su X-Box, alimentada por un procesa

ser que sepas japonés, espera a la versión *yankee*.
2) No parece que haya salido nada en ***PSX***.
3) Ya sabes que aquí sólo llegan «cosas» como DRAGON BALL GT y similares.
4) Acaba de salir en **Japón** el mes pasado, así que, vete a saber...

LOS 10 BEAT'EM-UP

Hola Doc, ¿qué tal? Ahí van mis preguntas:
1) ¿SHADOWMAN de ***PSX*** o de ***N64***?
2) ¿A qué nos referimos cuando decimos que una consola tiene 32, 64 o 128 *bits*?
3) ¿Hay algún dato oficial sobre ***DOLPHIN***?
4) ¿Se sabe algo de FFIX?
5) Dime los diez *beat'em-up* que todo el mundo debería tener.

Pedro J. Caro, Granada

Muy bien Pedro, vamos al lío:
1) El de ***PSX*** es muy feo pero tiene los dialogos en castellano, al contrario que el de ***N64***.
2) Básicamente al ancho de *bus* de datos, es decir la cantidad de *bits* que puede leer o escribir en la *RAM* simultáneamente.
3) Hombre, algo hay. Saldrá a mediados del 2001 y el chip gráfico lo está desarrollando ART-X, compañía que acaba de ser comprada por ATI.
4) Mírate la sección de noticias.
5) GHOST CHASER DENSEI (***SFC***), KOF'95 & KOF'98 (***NEO GEO***), la saga TEKKEN (***PSX***), SF3 W IMPACT (***DC***), SF ALPHA 3 y DOUBLE DRAGON (***COIN-OP***), STREET FIGHTER Ex 2 (***PSX***) y se me olvida alguno seguro.

POKÉMON-NINTENDO 64

Saludos Doc. Vamos a lo que vamos, que son las preguntas:
1) Se dice que SNK va a versionar algunos de sus *beat'em-up* como FATAL FURY o SAMURAI SHODOWN a las 3D, ¿es verdad?
2) Se decía que ***DREAMCAST*** iba a ser compatible con ***NEO GEO POCKET***... ¿Cómo va ese tema?
3) Juegos de POKÉMON para ***NINTENDO 64***.
4) ¿Cuáles son las diferencias entre el RE2 de ***DREAMCAST*** y el de ***NINTENDO 64*** o ***PLAYSTATION***?

Gerardo «Phantomas» Burguillos, Madrid

Y yo a las respuestas, guapete:
1) Te veo un pelín lento ¿eh? Hace meses que comentamos ambos juegos en la sección MADE IN JAPAN y, de hecho, EA quería distribuir FATAL FURY WILD AMBITION en **EE. UU.**
2) Que no, que no es compatible. La única relación que existe entre ambas consolas es un cablecito que sirve para intercambiar datos de una a otra y, por ahora, sólo funciona con KOF DREAM MATCH 1999 (***DC***) y KOF R-2 (***NGP***).
3) Que vayan a salira aquí, POKÉMON STADIUM (sale ahora traducido y doblado), POKÉMON SNAP y POKÉMON ATTACK.
4) Básicamente, las únicas diferencias radican en el *engine* gráfico, que es mucho más potente como podrás suponer.



CARTA DEL MES

Estoy triste, decepcionado, cansado, enfadado... Triste porque me han robado un sueño de manera inesperada. Decepcionado porque la instauración de SQUARE en Europa me hacía presagiar propicios tiempos para el rol, pero por desgracia, me he equivocado. Y cansado de que tengamos que seguir perdiéndonos juegos como PARASITE EVE o XENOGEARS. La disculpa de la traducción no me vale, ya que yo y miles de usuarios nos los hubiéramos comprado igual, debido a que la calidad de estos juegos está muy por encima del inconveniente del idioma. Sea quien sea el responsble, gracias por ignorar los humildes deseos de unos «insignificantes» usuarios, que a fin de cuentas sólo suponen un nimio porcentaje de los beneficios de la compañía.

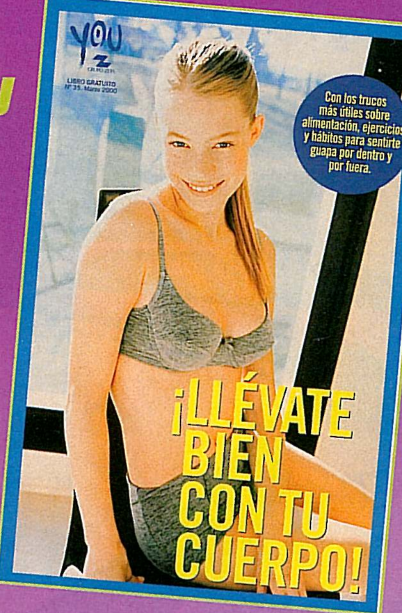
Kike «Squall», Ferrol

trará con un nuevo
dor a 1000 MHz

NO TE LO PIERDAS

Consigue el libro ¡Llévate bien con tu cuerpo! con la revista YOU





Si deseas sentirte guapa y atractiva por dentro y por fuera, no te pierdas este mes la revista YOU con el libro de regalo «Llévate bien con tu cuerpo». Conseguirás librarte de cualquier tipo de complejos y aprenderás a cuidar tu alimentación, tu salud y tu imagen, porque además encontrarás un súper reportaje con los mejores trucos y productos para conseguir estar cañón antes del verano.

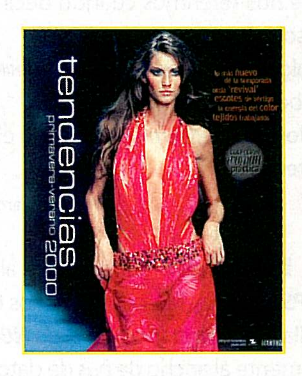
Pero es que también, en este número, encontrarás entrevistas con Matt Damon, los Hanson, Oasis, Aitor Merino y muchos otros, lo último en moda para esta temporada y reportajes para fichar al chico que te gusta de un sólo vistazo. ¡Ah! Y ve poniéndote las pilas porque te revelamos las mejores formas para conseguir pasta para el viaje de fin de curso.

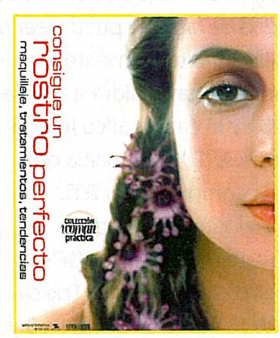
WOMAN te regala dos libros con lo último en moda y belleza



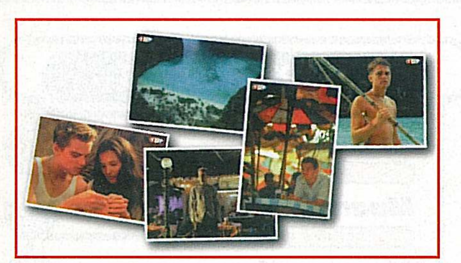
Este mes, llévate con WOMAN dos libros muy especiales: «Tendencias primavera-verano 2000», dónde te avanzamos toda la moda de los próximos meses, y «Consigue un rostro perfecto», con los tratamientos y maquillajes que debes conocer. Además, WOMAN te revela los secretos del estilo que se impone, el «sexy chic», y te descubre a Madeleine Hjort, la joven modelo española que protagoniza la portada. También te presentamos en exclusiva el taller de cocina de Ferran Adrià, para muchos el mejor cocinero del mundo, y por qué el trasero masculino ejerce tanta fascinación sobre las mujeres. Y quiénes forman la nueva generación del cine español, cómo piensa el nuevo Leonardo diCaprio y la verdadera personalidad de Antonia San Juan.

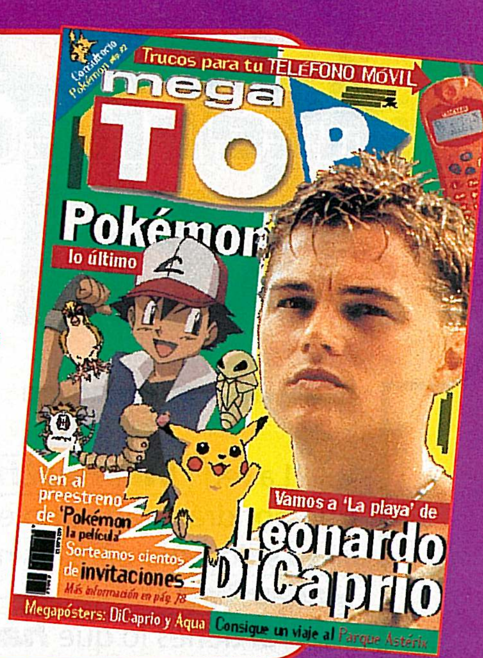
En marzo WOMAN te da más.



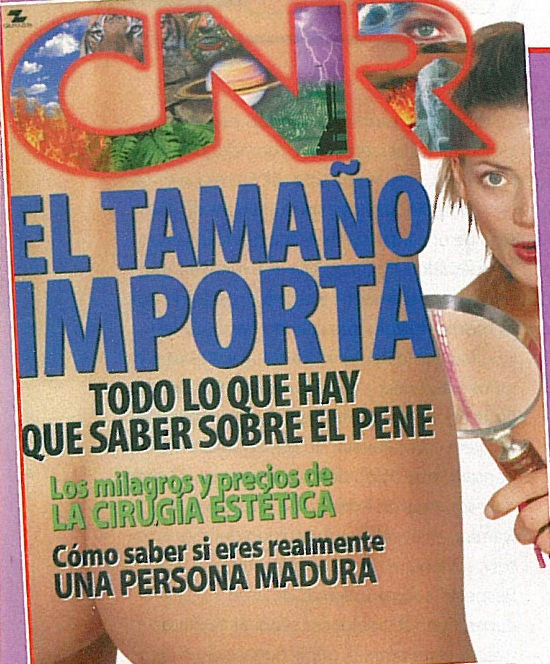


Pokémon y DiCaprio, protagonistas de MegaTOP





La revista MEGATOP dedica más páginas que nunca al fenómeno Pokémon. En el número de marzo, te presentamos todos los nuevos videojuegos que irán saliendo a lo largo del año y te enseñamos las reglas básicas del juego de cartas Pokémon, sin olvidar las habituales secciones de consultorio y dibujos. Leonardo DiCaprio es otro de los protagonistas del número. Estuvimos con él en Hawai y le hicimos algunas preguntas sobre su nueva película, La playa, y su vida privada. Además, te explicamos todos los trucos para enviar mensajes desde un teléfono móvil y los secretos de Mariano Alameda, Iñigo en Al salir de clase, quien nos cuenta que deja la serie. Y entrevistas con la cantante Tamara, el grupo N'SYNC... La revista incluye de regalo una nueva aventura del cómic de Pokémon y cinco postales de La playa. Todo por 395 pesetas.



Con CNR serás esl rey del tablero

Gracias a «Ajedrez Pro 3D» podrás jugar como los grandes maestros y competir contra el mejor jugador del mundo: la inteligencia artificial del ordenador. Ahora puedes poner a prueba tu habilidad como estratega con ocho formas de jugar establecidas a partir de cinco niveles básicos y tres más de dificultad avanzada. Y todo en un original tablero que incluye un entorno de tres dimensiones personalizable con control de tiempo. ¿Sabrás ganarle la partida a tu PC? Además, en el número de marzo de CNR, contamos todo lo que siempre has querido saber sobre el pene, analizamos los sectores laborales con más futuro, cómo se miden las audiencias y los sistemas operativos más allá de Windows. Y no sólo eso: también encontrarás sorprendentes reportajes sobre deportes de puntería, lo último en cirugía estética, qué significa ser maduro, motos urbanas de 250 cc y muchos temas más. ¡Este es tu número!

Los mejores trucos para PC





PC PLUS te ofrece este mes toda una colección de consejos que te ayudarán a sacarle el máximo partido a tu ordenador. También te presentamos pruebas comparativas con los discos duros más rápidos, las mejores impresoras de inyección a color del mercado, o los tan de moda ordenadores portátiles, para que puedas elegir sabiendo lo que compras. A esto se añaden más de veinte páginas de análisis de hardware y software; McAfee Office 2000, IBM Microdrive, FileMaker Pro 5, Laplink 2000 ó Maxi DVD Theater son algunos de los títulos más destacados de este apartado. Además, establecemos una primera toma de contacto con el que será el nuevo bombazo de Microsoft, Windows Millennium, te enseñamos a montar una red en tu hogar y sorteamos diez populares dispositivos para ver la televisión en el ordenador: miroVIDEO PCTV y Studio PCTV USB. Y como de costumbre, regalamos 2 SuperCD exclusivos con más de 30 interesantes programas y juegos.



NO TE LO PIERDAS



Coordinado por **SUPERGOLFO**

La red **interactiva** que pondrá a cada uno en su sitio. Sólo para los más **valientes**.
Si tienes lo que **hay** que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!

TOP NECIO

1. **Nemesis** — BOND, CARTA BOND
2. **Moonlight** — AYUDALE A CAMINAR
3. **Macrogolfo** — NECIO POR DENTRO Y FUERA
4. **Princess Baby** — LA MADAMME DEL BURDEL
5. **El culo de Javi** — DE LUCAR´S BUL AULEZ

Me «cagüen» su «caravela»

Hola **SuperGolfo**, *¿cómo te va? Espero que mal. He oído el rumor de que estás muy desmejorado. ¿A qué se debe? El decaimiento es símbolo de flaqueza, no deberías poner en peligro tu corazón haciendo estas columnas. Y es que ya no estás a la altura, claro, reconócelo. Si te sirve de consuelo, te diré que yo estoy un poquito depre porque he cogido unos kilitos de más después de las fiestas y cuesta algo recuperarse Suerte que cojo el autobús de los picapiedra y hago ejercicio. Si tenéis este problema, os revelo mi terapia, que no es nada del otro mundo y está al alcance de todos. Consiste en poner una foto tuya en la cartera, de manera que cuando caigamos en la tentación de entrar en un Burguer o similar, al pagar veamos tu cruel y atormentada imagen con esos michelines que parecen los baches de Torremolinos. También se puede colgar una foto tuya en la sala de lecturas, justo en frente del WC, de forma que cuando nos sentemos a relajarnos, al verte vomitemos y descarguemos toda nuestra ira y nos quedemos completamente vacíos.*

Cambiando de tema, ¿veremos algo más que tu gordo, grasiento culo desnudo sosteniendo la luna trasera del autobús urbano? Da asco ir detrás de ti. Otra cosa, el Bayer insecticida no es una fragancia, antes fíjate en si lleva una caravela (nota del **Golfo**: *Habéis leído bien) en el bote. Tampoco es bueno ir dejando pelo del sobaco en las puertas de los vecinos, llamar al timbre y correr. No te engañes, tengo amigos con 18 años y están calvos, pero siguen viviendo y respirando. No salen de día pero se les puede tratar como uno más. Si te taúas en la calva «soy calvo, pero buena persona» evitarás las risas. Además, hay muchos personajes calvos, como Mortadelo y Filemón. Te digo esto porque te aprecio y no voy a permitir que te hundas en el vacío sin antes haber publicado un artículo mío.*

Jamón-Seta, Jerez de La Frontera

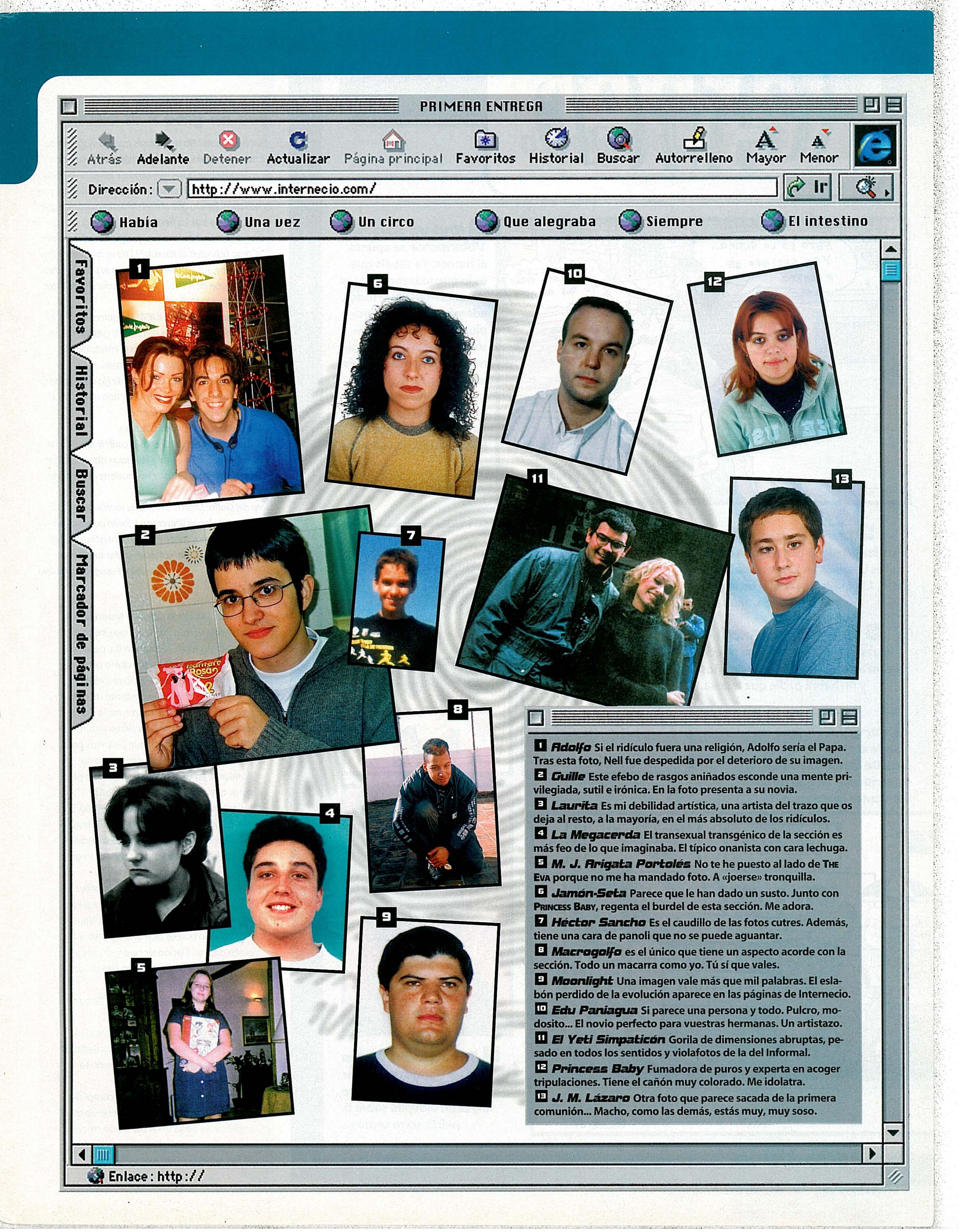
Mira que yo pensaba que esta mujer prometía, que tras esos rasgos de mujer asustada tras descubrir los secretos de la reproducción humana había un pequeño cerebro. Pero no ha sido así. Su misiva es toda una manifestación de patadas linguísticas, sin duda obra de una educación inexistente fruto de una infancia marcada por la ingesta masiva de aguacates. Con más faltas de ortografía que menstruales, jamona-seta intenta agredirme verbalmente, y el único resultado que ha obtenido es caer en el mismo ridículo que cuando hace top-less. Que baches lo haya escrito con v y demás atentados académicos quedan ocultos tras la a partir de ahora celebérrima errata que confundir calavera con caravela. Sin duda, jamona habrá pensado que colón descubrió américa a bordo del esqueleto de Rodrigo de Triana, y que Hamlet, en el célebre monólogo del «Ser o no ser», sostenía en la mano un bergantín pirata. Respecto a tus problemas de peso, no te preocupes, aunque adelgaces seguirás teniendo el mismo éxito entre el público masculino. Eres una mujer peculiar, y seguramente tienes tu público, estés foca o no. Sé que en el fondo me amas, sueñas conmigo cada noche y te levantas de improviso gritando mi nombre envuelta en sudor. Desengáñate, aunque he tenido la tentación de mandarte algún mensaje a tu móvil, hasta que no me mandes una foto de cuerpo entero (tengo que ver si tienes algo aprovechable) no lo haré. De ser así haré de tripas corazón y te pondré los zapatos en la cara y me ganaré el cielo. Sobre tu técnica de adelgazamiento, poco que decir, sólo que es innecesaria. Supongo que en tu cartera llevarás el DNI, con lo cuál, el efecto ya está conseguido sin que tengas que poner mi foto. Y no sé de dónde sacas tu información, pero yo no me junto con la plebe en autobuses urbanos. Gracias a vosotros me compré una «burra» de 600 cc., y tengo más pelo en la cabeza que tú en el «bul», que ya es decir. Lo que llevo es casco, que es lo que te puede hacer pensar que soy calvo. En fin jamoncilla, sigue atacándome que sabes que es lo que más me gusta. Como ves te he publicado sin merecerlo, con lo cual ya has tenido tus minutillos de fama. Ya puedes morir.

Está bien. Como me imagino que muchos de vosotros os habréis muerto de envidia al ver las fotos de los necios (que conste que los primeros tienen más «webs» que los demás), el mes que viene pondré de nuevo más fotos que se me han quedado en el cajón. Así que los rezagados tienen una ultimísima oportunidad. Y troncos, a ver si os estrujáis las dos neuronas que juegan al escondite en vuestro cerebro y me mandáis fotos menos serias, que parece un reconocimiento carcelario. Y las chicas, un poco de menos ropa por favor, que ya es primavera en el «cortaingles».

Eduardo Paniagua. Si puedo te pongo la otra foto el mes que viene, que me ha gustado más que la que te he publicado.

GOLFOMENSAJES

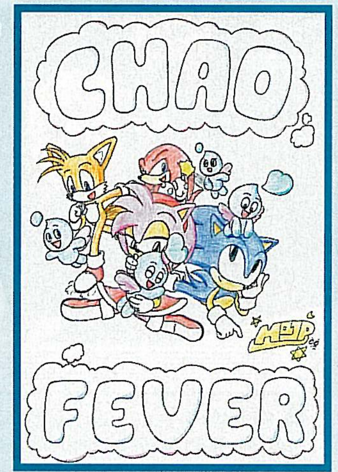
Ferry. Ya te vale. Mira que mandarme una foto de hace cuatro años. La pondré el mes que viene, pero macho, si aún no tenías ni pelos.
JARM. Y dale con fotos de fotomatón. No me creo que no tengas ninguna normal...
Princess Baby. Aunque pongas mi nombre a tu retoño no esperes que te pase pensión. Ansío el album, la novela... y tu esquela.
Remind Me Later. Sigue entrenando.
Daniel Vilchez. Manda tu foto por *email* a **superjuegos@grupozeta.es**. Se ve de asco.
Selene. Si os gustan los *shoot´em-up* clásicos, escribidla a **einhander2@hotmail.com**.
Dash. ¿Para cuándo el revolcón?
Begoña. Me has fallado, echo de menos tu foto, la de **The Eva**, **Ciberyayo**, **Megacerda**...
Y al resto de necios... que se os pudran los bajos. Seguid mandándome cosas, que si no lo hacéis os corto la «caravela».


PRIMERA ENTREGA
Atrás
Adelante
Detener
Actualizar
Página principal
Favoritos
Historial
Buscar
Autorrelleno
Mayor
Menor
Dirección:
http://www.internecio.com/
Ir
Había
Una vez
Un circo
Que alegraba
Siempre
El intestino
Favoritos
Historial
Buscar
Marcador de páginas
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
Pantera Rosa
1 Adolfo Si el ridículo fuera una religión, Adolfo sería el Papa. Tras esta foto, Nell fue despedida por el deterioro de su imagen.
2 Guille Este efebo de rasgos aniñados esconde una mente privilegiada, sutil e irónica. En la foto presenta a su novia.
3 Laurita Es mi debilidad artística, una artista del trazo que os deja al resto, a la mayoría, en el más absoluto de los ridículos.
4 La Megacerda El transexual transgénico de la sección es más feo de lo que imaginaba. El típico onanista con cara lechuga.
5 M. J. Arigata Portolés No te he puesto al lado de The Eva porque no me ha mandado foto. A «joerse» tronquilla.
6 Jamón-Seta Parece que le han dado un susto. Junto con Princess Baby, regenta el burdel de esta sección. Me adora.
7 Héctor Sancho Es el caudillo de las fotos cutres. Además, tiene una cara de panoli que no se puede aguantar.
8 Macrogolfo es el único que tiene un aspecto acorde con la sección. Todo un macarra como yo. Tú sí que vales.
9 Moonlight Una imagen vale más que mil palabras. El eslabón perdido de la evolución aparece en las páginas de Internecio.
10 Edu Paniagua Si parece una persona y todo. Pulcro, modosito... El novio perfecto para vuestras hermanas. Un artistazo.
11 El Yeti Simpaticón Gorila de dimensiones abruptas, pesado en todos los sentidos y violafotos de la del Informal.
12 Princess Baby Fumadora de puros y experta en acoger tripulaciones. Tiene el cañón muy colorado. Me idolatra.
13 J. M. Lázaro Otra foto que parece sacada de la primera comunión... Macho, como las demás, estás muy, muy soso.
Enlace: http://

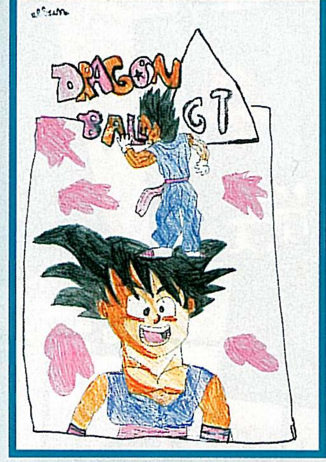


Andrés Sánchez Villanueva se apunta al humor. Ya sabéis que es lo que más me gusta, y me encantaría que todos, además de dibujos propios y de calidad, le pusierais un poco de imaginación y crearais además este tipo de arte. Espero que sigáis mis consejos y que utilicéis todo el humor, especialmente el más sarcástico e hiriente.

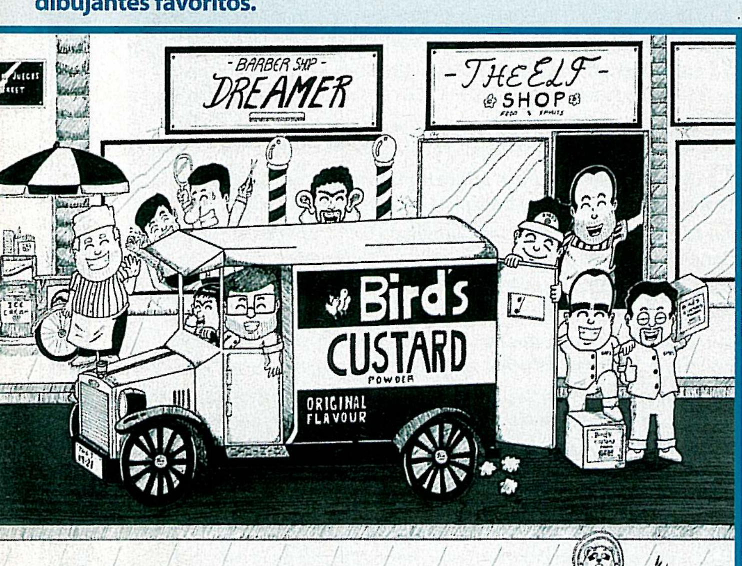
María Jesús Arigata Portolés sigue con su serie de retratos basados en los personajes de SEGA. Me gustaría ver qué tal caricaturizas. Venga, anímate.

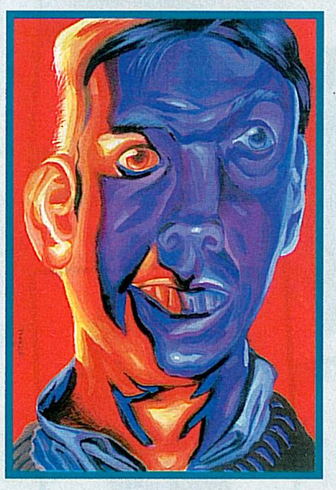


Victor Corro Feito demuestra que con 7 años se puede ser un artista. Dadle un par de años y no habrá nadie que le tosa.



Jorge J. Reyes me manda el mejor dibujo del mes. De hecho, ya se está convirtiendo en uno de mis dibujantes favoritos.





Eduardo Paniagua hace un retrato del simpar MAVERICK. Me han dicho que hagas un dibujillo sobre la peli EL SEXTO SENTIDO...

El hombre-asno que se giñó a sí mismo

*¿Qué hay **Golfo**? No sé si sabrás que últimamente tu sección ha adquirido cierto prestigio entre la panda de «colgaos» que la frecuentamos. Y es que eres todo un símbolo (algo así como la abuela de la fabada) para nosotros. Espero que el mes de desintoxicación que me he pegado tras las fiestas (el cava está que te cagas) me permita hacerte unas preguntas interesantes:*
*1) ¿Cómo fichasteis al **Nemesis**? El tío es más completo que un Furby, sus comentarios tienen la profundidad de una prueba de micro, y además curra sin rechistar. ¡Peaso profesional, oiga!*
*2) De la fauna de **SUPER JUEGOS**, ¿quién estimas tú que tiene mayor cantidad de materia gris (no me refiero a eso que el **Punisher** cría en la entrepierna)?*
3) Espera... debo usar el papel higiénico...
*4) ¿En serio piensas poner las jetas de los desquiciados de **Internecio**? Deberías poner un rótulo que ponga «Estómagos sensibles abstenerse».*
5) Disculpa, debo tirar de la cadena.
6) ¿Tienes página Web? Si es así, ¿cuál? Bueno, ya he acabado, me «abro»... ¡Ah! y «tranqui» que había bastante papel, así que ese olor no proviene de mi carta. Hasta otra «pisha».
*Nota del **Golfo**: Debido al espacio sobrante, publico este anuncio. **Jorge Waterzone**, joven aunque suficientemente asno, vende o cambia intestino grueso por algo menos fétido, como un uñero supuroso.*

Moonlight, Fuengirola (Málaga)

Qué tal australopit... digooo **Moonlight**. Tremenda tu foto. No sabía que los orangutanes supieran escribir. En fin, pero has tenido los *webs* suficientes como para enviarla, y eso te hace un necio respetable. Macho, en primer lugar abstente de peloteo, ya que sabes que no me mola. Así que si buscas un símbolo búscalo en alguna clínica de cirugía estética, que serán los únicos que podrán implantarte el culo del **Banderas** en tu cara y aún serías más guaperas que ahora. Voy a responderte:
1) Compramos su cláusula de rescisión en una prisión turca. Era el alivio de los condenados por violación de vacas. Profundidad la de sus fosas nasales y sus puntos negros, y eso de que no rechista...
2) **The Punisher** ha pasado a la historia, como la peste, la fiebre amarilla, el huracán Mitch o los granos del culo de Javi. Vamos a ver, gris, lo que se dice gris, no sabría a quién decirte. Siendo sincero y sin pecar de chulería, creo que el único con un cerebro por lo menos normal soy yo.
3) Así me gusta, que te limpies la boquita después de soplar al gato.
4) Macho, ya lo has visto. Y tienes toda la razón, porque aunque tú eres el paladín de la «hermosura», hay muchos que no te quedan a la zaga...
5) Eso me recuerda a Jorge, un compi de otro piso que, haciendo que viene de guay a saludar, se pega unos truños de mamut que parece que ha giñado un cadáver.
6) No, aunque quizá algún día...

JAQUE MATE

pon a prueba tu inteligencia con el CD Ajedrez Pro 3D que regala CNR y derrota a tu PC

Ya no necesitas buscar compañero de ajedrez, porque con el CD-ROM de CNR podrás competir contra tu ordenador seleccionando entre 10 niveles de dificultad diferentes, elegir el tablero y las piezas en tres dimensiones que más te gusten y consultar estadísticas de juego y control de tiempo. Jugar contra la máquina no es fácil, así que también encontrarás los movimientos que realizó Kasparov cuando desafió al súper ordenador Deep Blue.

AJEDREZ PRO 3D

CD-ROM PC

Juega como los grandes maestros del ajedrez, compitiendo contra el mejor jugador: la inteligencia artificial del ordenador

CNR

Diez niveles básicos y la posibilidad de ajustar el tiempo de j
de las piezas, el tipo de tablero y comienza la contien

gratis con el número de marzo



Y también, en el número de marzo de CNR, contamos todo lo que siempre has querido saber respecto al pene, analizamos los sectores laborales con más futuro, cómo se miden las audiencias de televisión y en qué consiste ser maduro. Y no sólo eso: también encontrarás sorprendentes reportajes sobre deportes de puntería, lo último en cirugía estética, los sistemas operativos más utilizados aparte de Windows, motos urbanas de 250 cc y muchos temas más. ¡Éste es tu número!



Una publicación de Ediciones Reunidas GRUPO ZETA